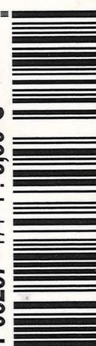
N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

174
OCTOBRE
2005



KING KONG

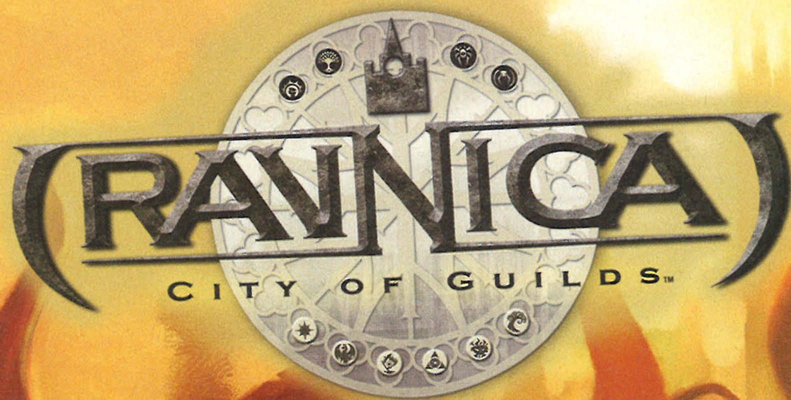
GROS PLAN SUR LA BÊTE

50 pages de tests et previews !
Age of Empires III, PES 5, Black & White 2, FIFA 2006, Fable, Earth 2160, GT Legends, Dungeon Siege II, Bet on Soldier

Reportages
Call of Duty 2 - The Witcher - Dark Messiah

Numéro 174 • Octobre 2005 • FRANCE métropolitaine 6,50 € • ANT-GUY 7,60 € • REU 9,35 € • BEL 6,60 € • CH 13 FS • CAN 9,95 $ • LUX 6,60 € • MAR 82,50 DH • PORT cont 7 €

BLACK & WHITE 2 • FIFA 2006 • FABLE • EARTH 2160 • GT LEGENDS • DUNGEON SIEGE II joystick 174 OCTOBRE 2005 • 6,50 €



Choisissez votre camp,
Choisissez vos armes,...
Choisissez votre Guilde !



Sortie mondiale le
07 octobre 2005

magicthegathering.com

MAGIC The Gathering

Informations au :
04 79 96 47 61 ou custserv@hasbro.fr



Sommaire

OCTOBRE 2005

JOYSTICK
est édité par Future France
S.A.S. au capital de 3 995 978 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
Présidente Directrice Générale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Wray
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur des ressources humaines : Richard Karacian
Directrice Marketing & Commercial : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,50 euros - Date de parution : fin août
Dépôt légal à parution

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : abofuture@dipinfo.fr
Tarif France 1 an (11 numéros) : 57,20 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax rédaction : 01 41 27 64 85
Directeur éditorial : Cyrille Tessier
Rédacteur en chef : Arnaud « Caféine » Chaudron
Chef de rubrique news : Jean-Christophe « Faskil » Detrain
Chef de rubrique réseau : Cyril « Cyd » Dupont
Secrétaire de rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler
Responsable de la rédaction technique : Olivier Delacourt
Rédacteur : Emmanuel « Tbf » Bezy
Directeur artistique groupe : Nicolas Cany
Directeur artistique délégué/chef de studio : Jean-Michel Sabatié

Ont participé à ce numéro :
Matthieu « Gruth » Guéritte, Erwan « Fumble » Lafleuriel, Guillaume « C_Wiz » Louel, Ismaël « Atomic » Villéger, Michel «Yavin » Beck, Sébastien « Socrates » Hatton, Gianni « Plume » Molinaro, Jean « Ttask » Geffroy, Reyda Saddiki, Sébastien « Suffix » Beaufort, Fabrice « Lafouine » Bloch (maquettiste), Viviane Fitas

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur Commercial et Publicité : Jérôme Adam (jerome.adam@futurenet.fr)
Directeur commercial Publicité : Vincent Saulnier (vincent.saulnier@futurenet.fr)
Directeur de clientèle : Didier Pechon (didier.pechon@futurenet.fr)
Chef de Publicité : Nicolas Berdon (nicolas.berdon@futurenet.fr)
Responsable Trafic : Maguy Edouard (maguy.edouard@futurenet.fr)
Assistante Trafic : Natacha Marquis (natacha.marquis@futurenet.fr)
Directeur de Publicité Hors Captif : Yann Aubry de Montdidier (yann.aubry-de-montdidier@futurenet.fr)
Chef de Publicité Hors Captif : Charles Antonietti (charles.antonietti@futurenet.fr)

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Jacqueline Galante
Chef de fabrication : Solenn De Clercq (solenn.DeClercq@futurenet.fr)

DIFFUSION
Responsable de la diffusion : Florence Lourier
Responsable abonnement : Valérie Bardon
Chef de produit vente au numéro : Aude Leborgne

Future MEDIA WITH PASSION

Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Québécor World SA, siège social : Torcy
Imprimé en France, Printed in France
Commission paritaire N° 0310 K 83973 - ISSN : 1145-4806



Couverture
© Ubisoft / Universal

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

sOmmaire #174

Un mois très sport,** des démos qui vont vous faire transpirer **comme il se doit.** Des sueurs froides **avec F.E.A.R. en passant** par une bonne suée **après un match de FIFA 06.** Vous allez perdre quelques grammes. **Vous n'aurez même** pas le temps de souffler **en participant aux courses** à 300 km/h **de Moto URT.** Histoire de récupérer, **vous pouvez toujours vous diriger** vers de la stratégie **avec Dragonshard et Rome :** Total War – Barbarian Invasion pour continuer la musculation, **celle de vos cellules grises de tacticien.

DVD

F.E.A.R.

Genre : Doom-like
Développeur : Monolith
Éditeur/Distributeur : Vivendi Universal
Site Internet : www.whatisfear.com/fr/
Config minimum : Windows 2000/XP, CPU 1,7 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9
Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 3 GHz, 2 Go de Ram, carte graphique 256 Mo, DirectX 9







En résumé

Surentraîné, armé jusqu'aux dents et paré à faire face à n'importe quelle situation, vous voici dans la peau d'un membre des F.E.A.R. (First Encounter Assault Recon). Bon, ça ne veut pas dire grand-chose mais on sait que ces gars-là ne rigolent pas. Vous voilà lâché, avec votre unité d'élite, au cœur d'un complexe scientifique pris d'assaut par un commando dirigé par Paxton Fettle. Ce dernier n'est autre que le résultat d'expériences scientifiques qui l'ont rendu anthropophage. Certains mangent bien des lasagnes avec des frites, bon ce n'est pas plus choquant. Par contre, la chose qui sera beaucoup plus gênante dans votre mission est le fait que ce cher monsieur Paxton peut contrôler ses hommes par télépathie. Du coup, ils disposent d'une rapidité d'intervention hors norme et un esprit d'équipe nettement plus poussé. Si le cœur vous en dit, vous pouvez lancer cette démo solo qui contient une des premières missions de la version finale. Pour les peureux, on vous a gardé une place chez la F.L.I.P. (Force Loutrienne d'Intervention Préventive). C'est tout de suite moins tripant, hein ?



Moto Ultimate Racing Technology 3

Genre : Course
Développeur : Climax
Éditeur/Distributeur : THQ
Site Internet : www.motogpthegame.com/2/
Config minimum : Windows 98/ME/2000/XP, CPU 1 GHz, 128 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo, DirectX 9.0
Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 1,8 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0



En résumé

Vous êtes motard dans l'âme ? Du genre à garder le casque et la combi en cuir en dormant ? Alors la démo de Moto URT 3 devrait vous occuper comme il se doit. Elle propose deux modes de jeux (course simple et time trial) ainsi que deux courses (Le Mans et Tokyo). Après avoir couru plusieurs fois autour de ces circuits, vous pouvez même affronter vos potes lors de différents mods multijoueur histoire de montrer qui a la plus grosse cylindrée. La prise en main se fait de manière intuitive, vous n'aurez donc aucun mal à vous éclater.





FIFA 06

Genre : Foot
Développeur : EA Sports
Éditeur/Distributeur : Electronic Arts
Site Internet : www.fifa06.ea.com
Config minimum : Windows 95/98/2000/XP, CPU 1.3 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo, DirectX 9.0
Config recommandée : Windows 2000 / XP, CPU 1,8 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0

En résumé

FIFA orne nos étagères depuis de nombreuses années. Bien qu'il se soit fait voler la vedette depuis un moment par Pro Evolution Soccer, cette série n'en reste pas moins une référence pour bon nombre de joueurs. Si vous désirez voir l'évolution de cette nouvelle version, rien de tel que de lancer cette démo. Elle propose de diriger une des cinq équipes présentes : Barcelone FC, Bayern de Munich, Manchester United, Milan AC et le PSG. À vous, balle aux pieds, de prouver que vous êtes le meilleur devant le public de deux stades différents. Évidemment, nous vous conseillons le paddle pour jouir pleinement de ce genre de titre.



Les démos

Répertoire \DEMOS

DVD



Starship Troopers

Genre : Doom-like
Développeur : Strangelite
Éditeur/Distributeur : Empire interactive/SG Diffusion
Site Internet : www.starshiptroopers-game.com
Config minimum : Windows 2000/XP, CPU 2 Ghz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9
Config recommandée : Windows XP, CPU 3 Ghz, 1 Go de Ram, carte graphique 256 Mo, DirectX 9

En résumé

Tout le monde se souvient de quelques scènes mémorables du film Starship Troopers sorti en 1997. Qui n'a jamais eu envie d'être au milieu de ce fort à tirer sur toutes ces saloperies d'arachnides qui déboulent par millier ? Go, go, go drop de marines, flinguez-moi tous ces zergs... O.K., je m'égare. En même temps, Starship, Starcraft. Bon bref... Starship Troopers a désormais son jeu bien à lui qui vous place dans la peau d'un gentil humain qui doit dégommer un maximum d'insectes. Et là croyez-moi, le Baygon jaune ou vert, ça ne marche pas. Il faut du gros calibre que vous découvrirez dans cette démo.





Lancement de l'interface Joystick

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

Droits d'auteur

Comment nous faire parvenir vos créations ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante :

Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

Responsabilités

Les CD-Rom (ou le DVD-Rom) fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom ou du DVD-Rom et des programmes qu'il contiennent. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

NINTENDO DS™

ADVANCE WARS DUAL STRIKE

Que ce soit sur terre, en mer ou dans les airs, jamais vos stratégies n'ont été aussi subtiles et précises, grâce à l'écran tactile de la Nintendo DS. Les armées alliées de War World doivent unir leurs forces pour enrayer l'offensive des troupes de Black Hole sous les ordres de nouveaux commandants diaboliques. Avec plus de 40 ordres tactiques, à travers 25 missions différentes et des batailles multijoueurs sans fil, la référence du wargame au tour par tour prend une nouvelle dimension. Victoire ou défaite ? Votre doigté fera la différence !

WWW.NINTENDO.FR

COMMANDEZ VOS TROUPES DU BOUT DU DOIGT !

TOUCHEZ MOI !





Les démos

Répertoire \DEMOS

DVD

Dragonshard

Genre : Stratégie
Développeur : Liquid Entertainment
Éditeur/Distributeur : Atari
Site Internet : www.atari.com/dragonshard
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 1,5 Ghz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0c
Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 2 Ghz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9.0c



En résumé

La licence Dungeons & Dragons est ici utilisée au profit d'un jeu de stratégie plutôt sympathique. L'attrait principal de ce titre est la possibilité de combattre sur terre et en sous-sol. À vous de tirer profit de ce système en contournant les défenses ennemies, en passant sous la terre ou pour simplement chercher des objets et de l'or. Cette démo vous permet de découvrir Dragonshard grâce aux deux premiers chapitres de la campagne solo intitulé Order of the Flame. Seul le niveau de difficulté le plus faible peut être sélectionné, vous pouvez donc prendre votre temps pour tester deux ou trois tactiques de votre cru.

Rome : Total War – Barbarian Invasion

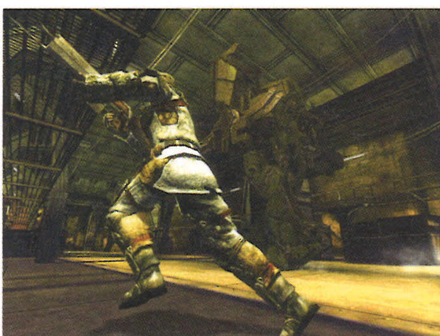
Genre : Stratégie
Développeur : Créative Assembly
Éditeur/Distributeur : Sega
Site Internet : www.totalwar.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 1 Ghz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9
Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 1,8 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9

En résumé

Barbarian Invasion est une extension proposant, entre autres, de nouvelles factions pour le célèbre jeu de stratégie Rome : Total War. Cette démo vous propose d'essayer les quelques nouveautés présentes grâce à trois missions. La première fait office de tutorial afin d'apprendre aux novices les mécanismes de base. Une phase indispensable si vous ne voulez pas être totalement perdu au niveau des commandes. Quant aux deux autres missions, elles permettent de revivre des batailles historiques. De quoi faire chauffer vos cellules grises.



Bet On Soldier



Genre : Doom-like
Développeur : Kylotonn
Éditeur/Distributeur : Focus
Site Internet : www.betonsoldier.fr
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9
Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 3 GHz, 1 Go de Ram, carte graphique 256 Mo, DirectX 9

En résumé

La téléréalité prend de plus en plus d'espace dans nos programmes TV. Des concepts de plus en plus farfelus sont créés afin de satisfaire la grande majorité du public. Mais jusqu'où ira-t-on pour faire de l'audience ? C'est ce que les développeurs de Kylotonn ont voulu créer avec Bet On Soldier. Ici la guerre fait rage non pour le pouvoir ou l'argent mais juste pour satisfaire le téléspectateur. Après vous être équipé, il faut affronter le champion d'une armée ennemie. Cette démo propose deux missions dont une servant de tutorial. Parfait pour s'habituer aux différentes commandes.

Les autres fichiers

(en couleur, les fichiers uniquement sur DVD)

AUDIO :
- BSPlayer 1.36

LA SECTION DRIVERS :
- Catalyst 5.2 Windows 98/Me
- Catalyst 5.8 Windows 2000/XP
- ForceWare 77.72 Windows 98/Me
- ForceWare 78.01 Windows 2000/XP

LA SECTION JEUX :
- ET Fortress 1.6
- Obsidian Edge 1.0
- Ogre 3D
- Red Orchestra 3.3
- Tremulous 1.0
- Urban Terror 3.7

LA SECTION PATCHS :
- Patch 2.0 pour Boiling Point
- Patch 1.11 pour Diablo II
- Patch 1.11 pour Diablo II : Lord of Destruction
- Patch 2.1 pour Dungeon Siege II
- Patch 1.3x à 1.33 pour Far Cry
- Patch 1.1 pour Imperial Glory
- Patch 1.6.7.13 pour Joint Operations
- Patch 1.13b pour Starcraft
- Patch 1.13b pour Starcraft : Broodwar
- Patch 1.05 pour Settlers V

LA SECTION WALLPAPERS :
Cette section contient des fonds d'écran pour agrémenter votre bureau de Windows. Ils ne sont pas détaillés sur cette page faute de place.

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous, on préfère les mails, ceci dit.

- Emails de la rédaction :
Atomic, Fumble, Gruth, C_Wiz, Yavin via :
Caféine : arnaud.chaudron@futurenet.fr
Cyd : cyril.dupont@futurenet.fr
Faskil : jean-christophe.detrain@futurenet.fr

Around Ze Weurld

Ah, enfin ! Ça doit faire facilement un an que je vous implore à genoux de m'envoyer autre chose que vos photos de vacances qui, petit à petit, entament mon moral pourtant plutôt vaillant. Me voici enfin exaucé ! De belles photos d'idiots qui glandent au taf ! Merci à eux pour ce grand moment de productivité partagée. Et continuez de nous faire rêver en nous envoyant vos clichés pris à la COGIP, entre la machine à café et le bureau de la DRH. Une photo sur les genoux du P.-D.G en plein conseil d'administration serait top, mais j'en demande peut-être beaucoup.





Ben oukilé mon dévédé ?

Je vous écris pour vous annoncer que je viens à l'instant de recevoir mon Joystick et que vois-je ? Pas de DVD ?! C'est pas grave, hein... Mais j'aimerais bien recevoir les prochains si ça ne vous embête pas trop...

Korder

Oh ben non, ça ne nous embête pas trop. Cela dit, vous n'avez pas été le seul dans le cas le mois dernier. La faute en incombe à la société qui s'occupe d'emballer vos jolis magazines. Alors, dans un premier temps, ce qu'on va faire, c'est aller les voir avec des barres à mine pour s'assurer que ça ne se reproduira plus (ils pensaient que c'était de la pub et que ce n'était pas grave. Véridique). Ensuite, on va renvoyer des zoulis DVD à tous ceux qui ne l'auront pas reçu et qui nous en feront la demande (par e-mail avec les coordonnées qui vont bien, ce sera plus simple), ainsi qu'un numéro gratuit sur leur abonnement pour laver l'affront. Et si ça recommence à déconner le mois prochain, ce sont les responsables de ce bordel qu'on ira emballer sous blister. Et on vous les enverra pour que vous puissiez partager votre mécontentement.

En vrac

C'est juste pour savoir le nom du thème Windows que vous utilisez dans les pages Utilitaires. J'ai beau chercher partout, je ne trouve rien.

Le thème qu'utilise ce coquet de C_Wiz s'appelle « Codename Opus » et vous le trouverez sans mal sur www.deviantart.com (le thème, hein, C_Wiz vous le trouverez plutôt au Havre).

Au fait, la loutre, c'est juste une mascotte imaginaire ou c'est la représentation de l'animal de compagnie de l'un d'entre vous ?

C'est juste une mascotte. Ou alors il y a quelqu'un à la rédac qui nous cache des trucs.

J'ai écrit plusieurs fois pour parler de choses sérieuses à Joystick sans jamais être publié. Est-ce que si jamais je dis quelque chose de vraiment débile, je serai publié ?

Devinez.

COURRIER

par Faskil

Rappel des règles du jeu : Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité de votre matos avec les jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.



Quel talent !

Salut à toute l'équipe de Joy ! Je vous envoie une de mes plus belles créations sur Paint (pas facile de dessiner avec une souris) pour vous donner du courage dans votre dur et ingrat métier.

ChGola

C'est bon, Yavin, on t'a reconnu.

Mes documents/Mes images de pingouins

Si je vous écris, c'est pour savoir s'il existe un utilitaire qui permet de mettre des codes à ses dossiers. Je suis un ado et comme tout ado qui se respecte, j'ai les hormones qui s'agitent. Et je me retrouve sur des sites plus ou moins de mon âge à enregistrer des photos plus ou moins de mon âge. Alors pour pas que mon père se retrouve par hasard dans un de ces dossiers, je voulais savoir si un utilitaire de ce genre existe (et si vous pouviez le mettre dans le prochain mag, ce serait vraiment super, ça arrangerait beaucoup de monde je pense).

Audric

J'ai rencardé C_Wiz pour qu'il vous dégotte un petit soft qui fait tout ça dans une prochaine rubrique Utilitaires. En attendant, mon conseil, c'est de ranger vos photos peu catholiques dans le même dossier que celui où votre paternel range les siennes. Il n'y verra que du feu.

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant etc. :
SERVICE ABONNEMENT
18-24 quai de la Marne
75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50
- CD manquants, ne marchant pas, etc. :
cdrom@futurenet.fr
- Commande d'anciens numéros : 03 28 38 52 40
- Propositions de programmes, images, maps etc... à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@futurnet.fr
- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org
- Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la direction départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire, ou bien tapez DDCCRF suivi du numéro de votre département dans Google). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site www.admifrance.gouv.fr

Je ne suis pas un asocial

C'est la première fois que je vous écris donc vous m'excuserez s'il y a du belge dans mes phrases... J'ai un gros problème en fait : quasiment tout mon entourage (à part quelques exceptions) me reproche que je joue trop à l'ordinateur, que je ne parle pas assez aux autres, que je reste connecté trop longtemps, que je vis dans une « bulle » virtuelle, etc. Pourtant, quand il faut faire des choses et qu'on vient me le demander, je mets tout sur pause et je vais m'acquitter de la tâche qu'on me demande. Et quand j'ai fini, je retourne paisiblement devant mon portable (acheté exprès pour ne pas envahir l'espace vital de la famille). Mais voilà, on continue de me faire des reproches et quand ça sort de la bouche d'un invité alors que je suis planté devant lui depuis belle lurette, ça me donne des envies de meurtres. Je me mets donc humblement à genoux et vous demande si vous pourriez me donner LA raison qui fermera pour de bon toutes les grandes gueules de mon entourage ?

Medik

Quelle bonne question qui a taraudé un jour tous les passionnés. Caf' appelle son bureau chez lui « sa grotte », en référence au tempérament un peu ours qui habite chaque amateur assidu d'informatique (qu'on appelle souvent un « geek »). Maintenant, entre prendre du temps pour soi pour profiter de sa passion (ce que font tout autant les amateurs de chasse, de timbres, de maquettes, etc.) et passer pour un asocial, il y a un fossé dont la taille varie grandement en fonction de l'entourage justement. Si vos amis sont eux-mêmes des gens accaparés par une passion, ils comprendront parfaitement de se faire rembarrer de temps en temps pour une sortie, parce que bon, entre le cinoche et le nouveau-jeu-trop-bien-qui-vient-de-sortir, il n'y a pas photo. On est encore libre de choisir ses loisirs, non ? Le tout c'est de savoir profiter des gens quand ils sont là, et de savoir leur dire non quand on sait pertinemment qu'on aura la tête ailleurs. Le reste, c'est un problème d'appréciation. Certains considèrent normal de s'abrutir devant la télé et regardent d'un sale œil ceux qui cliquent pendant leurs soirées. Pourtant, dans le lot il y en a un qui lit, qui apprend des choses ou qui bosse ses réflexes. Et je doute que ce soit celui qui regarde TF1.

KING KONG KING KONG KING KONG KING KONG K

Quelque part, au plus profond de la jungle de Skull Island, un sacrifice est sur le point d'être commis. Il faut dire que les tribus locales en ont un peu marre de se faire perpétuellement décimer par de gros dinosaures affamés. Heureusement pour eux, un gros singe rode également dans les environs et les autochtones ont décidé d'en faire le Roi du coin. Ils lui ont même trouvé un petit nom : King Kong. Mais comme le bougre ne bosse pas pour des bananes, nos indigènes en sont réduits à lui offrir de



jolies filles en sacrifice. Coup de bol : une équipe de cinéma débarque sur l'île, avec dans ses rangs une certaine Ann, actrice à la beauté redoutable. Un peu de chair occidentale, voilà qui devrait changer les habitudes alimentaires du gorille titanesque. Mais la belle est tellement désirable que notre ami Kong, en bon représentant de la gent masculine, tombe sous le charme. Du coup, plutôt que de la grignoter, il l'emmène avec lui dans sa tanière, bien décidé à l'épouser. Ou quelque chose du genre.

Journalisme, leçon numéro 1 : quand on tient dans les mains un jeu comme King Kong, qui porte tous les signes avant-coureurs d'un grand titre, il faut tâcher de préserver toute l'objectivité que requiert une bonne critique. Ne jamais s'emballer et garder les pieds sur terre. Bref, rester zen. Leçon numéro 2 : quand la mâchoire se fracasse sur le plancher, il est peut-être temps d'envisager une exception.



Skull Island : si c'était un peu mieux fréquenté, on y passerait presque ses vacances.

Il a l'air bien ton film

Sorti en 1933, à l'époque où les images défilaient encore dans les salles obscures en noir et blanc, le film de Merian C. Cooper fut un succès retentissant. Il inspira d'ailleurs bon nombre de suites et remakes, souvent largement inférieurs à leur modèle. Ça, c'était avant que Peter Jackson, encore tout auréolé du Seigneur des Anneaux, ne se décide à en réaliser « sa » version. En profitant bien sûr de tous les outils modernes et surtout du savoir-faire de WETA, la société

PAR faskil

GENRE : FPS ET GROSSES BASTONS
ÉDITEUR : UBISOFT
DÉVELOPPEUR : UBISOFT MONTPELLIER/FRANCE
SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE 2005

KING KONG KING KONG KING KONG KING KONG KING KO

KING KONG

UN HOMME,
UNE FEMME,
UN GORILLE
PLEIN DE POSSIBILITÉS





néo-zélandaise responsable des effets spéciaux sur la trilogie inspirée de Tolkien. De ce côté-là, a priori, aucune raison de s'inquiéter : la patte du « maître » devrait une fois encore faire mouche. Là où notre ami Peter a pris tout le monde par surprise, c'est quand il a annoncé (conjointement avec ses nouveaux amis d'Ubisoft) qu'il s'apprêtait à sortir en même temps que le film une adaptation en jeu vidéo. Aouch. Si vous êtes un vieux de la vieille, vous savez comme moi que ce genre d'entreprise se solde bien souvent par un titre pourri, bâclé et cherchant uniquement à tirer profit de la locomotive ciné pour arracher quelques ventes. Ah, Matrix, que de crimes ont été commis en ton nom...

On ne m'y reprendra plus

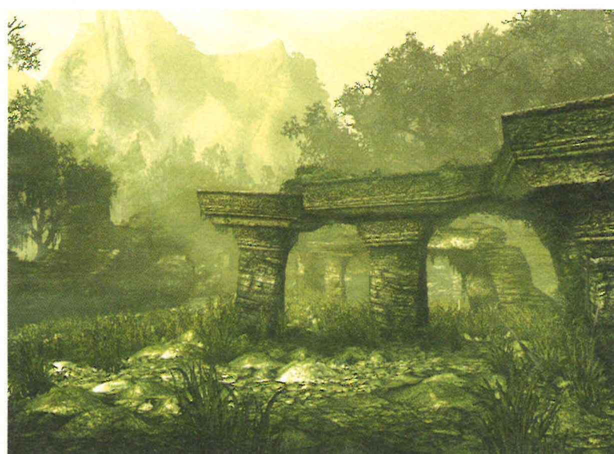
Mais Peter est un malin. Et surtout, il vient de se prendre un bon petit stress avec EA sur les diverses adaptations du Seigneur. Déçu, voire même passablement énervé, il décide donc de ne plus laisser la gestion d'un tel projet à des suppôts du marketing et se met lui-même en chasse de la perle rare : le développeur qui réussira à s'accorder sur sa vision du jeu et la traduire en gameplay. Gros joueur, il vient justement de terminer Beyond Good & Evil et il a adoré. C'est décidé : il veut la même équipe pour travailler sur « son » jeu et donner vie à « son » gorille. Il décroche son téléphone, appelle Michel Ancel (le papa de BG&E) et l'invite aux youesses pour tailler le bout de gras sur le projet. Dès les premières minutes, le courant passe merveilleusement bien entre les deux hommes. Que voulez-vous : la passion, quel que soit le média, c'est quelque chose de communicatif. Ancel reçoit dès lors carte blanche pour imaginer un game design autour du thème du film et se voit même offrir une totale liberté d'adaptation. Pas question d'essayer de refaire le film en jeu, les deux hommes savent parfaitement bien qu'un tel pari est voué à l'échec. Non, ils rêvent plutôt d'un titre puisant son inspiration dans l'histoire de ce gorille, roi d'une île fantastique peuplée de dinosaures et autres créatures mystérieuses.

Schizophrénie d'un joueur

Première difficulté : Jackson veut qu'on puisse y incarner tour à tour un personnage humain et le gorille. Progresser dans un jeu en alternant entre les deux camps adverses, voilà qui risque de poser un problème de narration et surtout d'identification pour le joueur. Autre souci : le choix du héros dans le groupe des humains. Impossible d'opter pour l'ex-

Pas la peine d'essayer de se cacher, ces bestioles-là ont l'odorat fin.







travagant Denham, perso principal du film : l'homme à la caméra, obsédé par l'île, veut absolument en filmer chaque recoin, chaque créature, quitte à sacrifier ses camarades d'expédition. Un personnage au caractère trop trempé, difficile à mettre dans les mains du joueur, pour qui on cherche plutôt un héros au ton assez neutre afin de permettre une meilleure identification et, dans la foulée, une plus grande satisfaction. Ancel opte donc pour Jack Driscoll, l'autre acteur de l'équipe, qui va se mettre en quête de sauver Ann des griffes du grand poilu, même s'il doit laisser des parties de son corps dans l'aventure. Kong, de son côté, va tout faire pour protéger sa captive des prédateurs de l'île, y compris ces insupportables humains qui passent leur temps à le traquer.

Yé né souis pas dééétendou

dans la peau de Jack, le gameplay s'approche d'un FPS pur jus : gauche, droite, tir, straff, vue à la première personne, bref toute la panoplie classique. À cette petite différence près qu'on ne dispose à l'écran d'aucune interface, aucun élément d'information sur son état de santé ou son stock de munitions. Qu'on ne s'y trompe pas : il ne s'agit pas là d'une preuve de paresse des développeurs, mais d'une volonté de plonger le joueur dans une situation de stress optimale. Sans le panel d'indicateurs qui rassurent, il faut s'en référer à son seul jugement pour estimer si le prochain coup porté sera fatal ou pas. Et croyez-moi, ça ajoute presque autant de tension que lorsqu'on réalise à quelques heures du bouclage que la version « review » reçue d'un éditeur n'est en fait qu'un gros press kit inutile gorgé de screenshots (hein, Yavin ?). Flippe flippe.

Ils sont gros les moustiques chez vous.





Mais prenons notre courage à deux mains : il y a une créature de race blonde attachée sur un gigantesque autel sacrificiel qui hurle à l'aide dans les tréfonds de la jungle, il va falloir que j'entre en scène.

Beau à faire peur

jusqu'ici, on n'avait pu s'essayer qu'aux versions PS2 et Xbox du jeu. Mais dans leur immense bonté, nos amis d'Ubisoft nous ont fait parvenir une preview PC comportant deux niveaux complets. Le premier nous met aux prises avec un T-Rex en appétit qui rêve de se faire les crocs sur nos frêles carcasses d'humains désemparés. Autant le dire tout de suite : s'il y avait pu y avoir le moindre doute quant à un éventuel portage bâclé, ceux-ci s'estompent en un battement de cœur. Poussé dans une résolution de bourgeois, avec tous les réglages au taquet, le jeu est absolument fantastique, loin, bien loin au-dessus de ce qu'on avait pu découvrir sur consoles. Les textures sont fines, les détails fourmillent, les mouvements sont fluides et les divers effets spéciaux (pluie, éclairs, tremblements du sol sous les pas du dinosaure) plongent illico dans une ambiance survoltée qui booste instantanément notre production d'adrénaline à des niveaux

C'est pas le moment de gaspiller ses cartouches en tirant à côté.



jamais atteints. On cavale, on panique, on se retourne nerveusement dans tous les sens pour tenter de localiser ce rominet qui nous veut du mal… et on flippe de plus belle quand on s'aperçoit que le fourbe est juste dans notre dos, gueule béante, à deux doigts de sonner l'heure de passer à table.

Mais c'est qu'il est balèze, ce con

J'ai beau lui vider un chargeur complet de ma pétoire dans la tronche, rien n'y fait. Je crois que ça le chatouille, en fait. Bon, pas grave : courons. Vite. Pendant ce temps, mes deux acolytes tentent désespérément d'ouvrir une porte vers un havre de sécurité, qui pourrait nous permettre de souffler un peu avant de reprendre notre fuite désespérée. Mais l'animal les a vus et se rue sur eux. Il faut que je trouve un truc pour le stopper. J'essaie d'abord mon célèbre numéro de claquettes, qui cartonne toujours avec les filles, mais ça n'a pas l'air de l'amuser. O.K., du concret alors. Regarde autour de toi, Fask, il doit bien y avoir un moyen. Tiens, des lances là, dans un coin. J'en saisis une et la jette avec véhémence sur le monstre. Ploc. L'objet s'avère aussi efficace qu'un cure-dent sur un éléphant. De rage, j'en lance une deuxième sur un volatile plus petit qui passait dans le coin. Victoire ! La chose s'abat mollement sur le sol, attire l'attention du T-Rex qui se jette sans hésiter sur ce festin inattendu. Et pendant que ce vilain festoie, mes potes ont réussi à débloquer la porte. Ouf, sauvés ! Mais pour combien de temps ?







A court de munitions, vous pourrez demander le flingue d'un pote.

Pas le temps de flâner

Ah, je vous avais prévenu : King Kong, c'est du bon jeu qui va faire battre votre muscle cardiaque au-delà du maximum autorisé par le toubib. Mais en plus, vos neurones vont également être mis à rude épreuve. Pour tenter d'éviter l'écueil du « plus j'avance dans le jeu, plus j'ai des armes puissantes pour tuer des monstres de plus en plus gros », Michel Ancel et son équipe ont mis en place un gameplay qui repose sur une interactivité maximale avec l'environnement. On ramasse des objets pour les jeter sur ses proies, on les combine pour créer des armes plus efficaces (par exemple, une lance et du feu pour faire un joli « javelot-torche ») et dans les jours de disette, on peut même réclamer à nos copains d'infortune qu'ils nous dépannent en nous filant leur flingue. L'élément essentiel de cette interaction est le « food chain », la chaîne alimentaire. S'il est impossible et suicidaire d'aller au frontal avec un gros dinosaure, il est par contre conseillé de détourner son attention en lui livrant ce qu'il recherche avant tout : un truc à bouffer. Et pour cela, rien de plus simple que de s'attaquer à d'autres créatures, plus petites et plus abordables. On dresse la table et le tour est joué, on peut passer à la suite.

Coup d'œil derrière : ouaip, je pense qu'il nous a vus.



Heureusement, ceux-là sont herbivores. Ça ne les empêche pas d'avoir de grands pieds qui font bobo.

J'me sens pas bien

Sans indicateur de points de vie, les seules infos dont on dispose pour juger de notre santé sont livrées par l'environnement sonore et graphique du jeu. Un écran qui tourne au rouge est généralement signe qu'il vaut

« Euuuuuuh, c'était quoi ce bruit ? »



Je ne sais pas pourquoi, mais j'ai tout à coup l'horrible impression que ma pétoire ne fera pas le poids.







King Kong et son célèbre « dites 33 de l'extrême ».







mieux déguerpir et se planquer le temps que ça passe. Quand la musique se fait plus insistante, c'est qu'il est temps de penser à un dernier bon mot pour la postérité. Donc, pour renforcer l'immersion, plutôt que d'afficher les stats en pourcentage, on les transcrit de manière visuelle à l'écran. Ça a l'air novateur comme ça, mais comme le reconnaît humblement Michel Ancel, c'est finalement une transposition de ce qui existe déjà depuis bien longtemps dans des classiques du jeu vidéo comme Super Mario. Touché une première fois, le petit plombier voit sa taille diminuer. On sait donc qu'à ce moment-là, le prochain coup sera fatal. King Kong n'invente rien mais utilise à bon escient les bonnes vieilles recettes de ses ancêtres dans un moteur de jeu moderne.

Ready ? Fight !

Et il en va de même pour les phases mettant en scène le célèbre gorille. Constituant environ un tiers du jeu, ces séquences ne sont en réalité qu'une mise à jour d'un genre déserté sur PC : la baston. Une arène, un gorille, des créatures hostiles, quelques « finish moves » et une caméra qui soigne la mise en scène, secouez le tout et vous obtenez les combats les plus jouissifs qu'on ait pu voir sur nos machines depuis... euh... longtemps. Le dynamisme de ces séquences est extraordinaire. Comme au cinéma, ça tombe bien. Ah, il fallait voir les autres membres de la rédac, prostrés derrière mon écran, pendant que j'envoyais valdinguer les T-Rex contre les parois rocheuses ou que je les achevais par un « dites 33 » de l'extrême. Ancel a voulu que ces séquences soient perçues comme des « bonus » par les joueurs, des phases d'arcade pur, du « défoulage », pour leur permettre d'évacuer la tension accumulée pendant les scènes avec Jack. Mission accomplie, mon brave Michel, ça va beaucoup mieux après un bon « éclatage de dinos », je confirme.

Contient de l'anti-lose

Visant par définition un public assez large, King Kong se devait aussi d'être accessible à tous, sans pour autant sombrer dans la facilité, histoire de ne pas blaser les « hardcore gamers ». Pour résoudre cette équation, Ancel et son équipe ont mis en place une I.A. adaptative qui analysera au fil du jeu votre dextérité pour doser le challenge en fonction. Si vous butez plusieurs fois de suite sur un même niveau par exemple, l'I.A. va se charger de vous envoyer des adversaires moins retors. Pour des gens comme moi, habitués à perdre, cette fonctionnalité du titre sonne comme une promesse de garder ma souris en un seul morceau, et pas de l'envoyer s'exploser sur le mur. Et pour les autres, ceux qui aiment les défis épicés, il suffira de briller à chaque tableau pour s'assurer d'avoir en face des salves d'ennemis de plus en plus vicieux. Bref, tout le monde devrait y trouver son compte.



Un « épaulé jeté » qui va faire mal. Conseil d'ami : évitez d'être sur la trajectoire.

Embargo sur la grosse pomme

Pour tempérer (un peu) l'enthousiasme débridé que suscite le titre, je terminerai en mentionnant les deux grosses inconnues qui subsistent pour le moment. Tout d'abord, on ne sait rien des niveaux qui se dérouleront à New York et qui devraient constituer l'apothéose du film et du jeu. On a bien quelques infos sur la palette graphique (couleurs « désaturées », image « vieillotte » comme dans les films d'époque) mais c'est à peu près tout. Le silence est total et l'on devra donc attendre de pouvoir mettre la main sur une version preview contenant l'intégralité des niveaux de jeu pour en savoir plus. L'autre doute concerne la viabilité du gameplay sur le long terme. Pour le moment, sur des phases de jeu éparses, le concept fonctionne bien, très bien même. Mais il restera à jauger de la bête dans son intégralité, quand ces différentes pièces auront été assemblées. Cela dit, malgré ces réserves, je ne sais pas pour vous, mais je sens sur la nuque comme une légère brise, présage d'un bon gros raz-de-marée épique. Il y a quelques mois, à l'annonce du développement de King Kong, tout le monde arborait un petit sourire cynique. Aujourd'hui, le sourire est toujours là. Mais il est devenu large et impatient.





Bulles bridées

Le manga grignote de plus en plus de place sur le marché de la B.D. partout dans le monde et ce n'est pas près de s'arrêter. La preuve, Univers Poche vient de créer une collection dédiée nommée Kurokawa. Les premiers titres édités seront Full Metal Alchemist (gros succès au Japon), Megaman Net Warrior, Azumanga Daioh et Kimi Wa Pet qui n'hésite pas à égratigner la société japonaise et ses rapports avec l'amour. Ça coûte entre 6,50 et 9 euros, ça se lit de droite à gauche, et de nombreuses autres séries sont prévues.

DITO

Caféine

C'est quand même pratique les blogs. J'avais fait tout un blabla sur les parties endiablées de PES 5 qui agitent Joystick et les autres mags du groupe quand je me suis soudainement (et tardivement) rendu compte que ça n'avait pas franchement sa place ici. Donc hop, exit direction Internet pour le premier texte et entrée en scène d'un sujet bien plus sérieux dans ces lignes : le marché du jeu PC. Parce qu'il se passe un truc amusant : à la veille de la sortie de sa console Xbox 360, Microsoft s'aperçoit que son manque de soutien provoque une érosion de 10 % par an du marché du jeu PC, que les étagères des revendeurs sont encombrées de titres pour consoles et qu'au final, ça ne les arrange pas. Car mine de rien, le jeu va être un des arguments principaux pour vendre Windows Vista. Du coup, la plus grosse campagne marketing jamais lancée par la firme de Redmond pour le jeu sous Windows va débuter. Prévue sur 18 mois pour préparer l'arrivée de Vista, elle sera renforcée par des actions concrètes (périphériques compatibles Xbox2/PC, nouvelles boîtes plus flashy pour les produits PC, etc.) et évidemment, la plupart des éditeurs suivent le mouvement, en espérant que les consommateurs seront au rendez-vous. Bref, Microsoft est bien décidé à contrer PlayStation 3, Nintendo Revolution et... Xbox 360. Comme quoi ce n'est pas facile d'être un groupe de cette taille sans se marcher sur les tentacules. Personnellement, je leur aurais surtout conseillé d'investir dans le développement de jeux originaux et de qualité, mais je suis beaucoup trop naïf.

Le con du mois le retour

A Los Angeles, un ouvrier municipal un peu distrait, qui réalisait des travaux de maintenance sur le réseau électrique, a accidentellement sectionné un des gros câbles d'alimentation, ceux sur lequel il est généralement écrit « ne pas couper, sinon après c'est le bordel ». Résultat : surcharge du réseau, une bonne partie de la ville plongée dans l'obscurité, des feux de signalisation aux fraises, plus d'ascenseurs dans les gratte-ciels, bref le chaos. Tout cela au lendemain du 11 septembre, histoire de bien faire flipper tout le monde. Si vous avez quelques notions d'électricité et rêvez d'habiter Hollywood, c'est le moment d'envoyer un CV : je pense qu'il y a un poste qui vient juste de se libérer.

On a gaaaaagné !

Vous vous rappelez l'Imagine Cup organisée par Microsoft ? Mais si, je vous avais expliqué en détail le déroulement de l'opération l'année dernière et depuis on suivait régulièrement le parcours de nos champions tricolores. Eh bien façon football cuvée 98, les petits gars sont rentrés avec de la médaille de qualité. Dans la catégorie IT (Système et Réseaux), Stefan Plizga de l'INSA de Lyon a remporté la médaille d'or (carrément). Pour ce qui est de la catégorie Lycéens du Project Hoshimi, qui nous intéresse plus vu son angle jeu vidéo, Patrick Nolain et Yohann Chaudet du Lycée Sévigné de Rennes ramènent la médaille d'argent. Bravo à tous ! La finale a eu lieu au Japon et l'année prochaine elle se déroulera en Inde. Comme quoi, savoir se servir d'un ordinateur ça fait voyager.



Phrase à la con

Jeudi 08/09 - 14h45
Caféine : « Bon, Fumble, le test de Sniper Elite, sur une échelle de 1 à 10, à qui je le donne ? »



VADE RETRO GAMING

Le jeu vidéo était-il de meilleure qualité il y a 10 ans ? 20 ans ? Vaste débat ! On y passerait des nuits entières. Et pour nous épargner de longues palabres nocturnes, Taito et Empire Interactive ont la bonne idée de nous proposer Taito Legends. Vous l'aurez compris, on barbote un peu dans la veine des Atari Classic ou Namco Museum, c'est-à-dire les pieds bien enfoncés dans ce que les marketeux appellent désormais le « retro gaming ».

Il paraît que ça intéresse un tas de gens désireux de rejouer à des titres ayant profondément marqué leurs souvenirs d'enfance. Oh bah moi je veux bien, j'ai aussi adoré Bubble Bobble, Continental Circus, Operation Wolf ou Space Invaders, c'était vraiment chouette. La compilation dont il est question comprend une bonne trentaine de titres, le tout pour autant d'euros. Voilà qui pourrait bien enchanter une tripotée de nostalgiques. Mais si vous voulez investir pour savoir si c'était mieux avant, je peux vous aider à réaliser des économies. La réponse est non.

Phrase à la con

Vendredi 19 août – 18h42

Maoh : « J'ai envie d'un truc énoooooorme. »

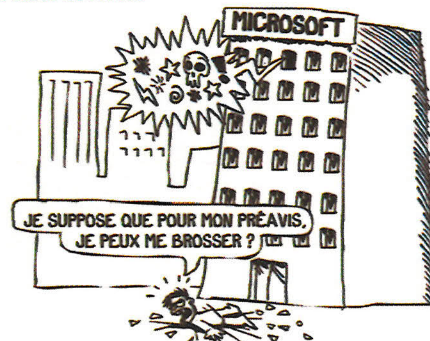


Le 11 octobre...

...Apple lancera sur le marché un iPod « Harry Potter ». Rien de vraiment magique puisque l'appareil sera un iPod tout à fait classique, affublé du logo de Poudlard. Ça paraît ridicule et bien peu en rapport avec la musique ? Oui, comme l'iPod U2 en fait.

MS HAINE

Steve Ballmer adore ses employés, ouhlàlà oui. Mais pas quand ils décident de quitter Microsoft pour rejoindre l'ennemi public n°1 : Google, alors, là, ça ne va plus du tout et Steve pète un câble. Mark Lucovsky, anciennement chez Billou, s'en était donc allé bosser chez la concurrence. D'après un document fourni par Mark Lucovsky, nouvel employé transfuge, Steve Ballmer aurait, au moment de l'annonce de son départ, vociféré des insultes et menaces à l'encontre du patron de Google et dans sa grande colère, en serait même venu à fracasser une pauvre chaise dans son propre bureau. Évidemment, le bougre nie et martèle à qui veut l'entendre que tout ça est complètement exagéré et sert surtout Kai-Fu Lee, autre employé parti chez Google et actuellement en procès avec Microsoft pour rupture de contrat. En tout cas, une chose est sûre : après les pads et les volants, Microsoft vient donc de révéler au public qu'ils possédaient aussi le premier P.-D.G. à retour de force.



Les jeux sont faits ?



Rien ne va plus pour Cyan Worlds. Le nom ne vous dit peut-être pas grand-chose, mais si je rajoute « Myst », vous situez ? Eh bien, si vous êtes comme moi un adorateur de la série, sortez les mouchoirs car la société américaine prend l'eau par tous les bords. La majorité du personnel vient d'être remerciée et seuls restent à la barre le très charismatique Rand Miller et le bien moins connu Tony Fryman. On en sait peu sur les raisons d'une telle débâcle, mais le communiqué évoque une société criblée de dettes et un gros manque d'investisseurs potentiels pour de futurs projets. Non, ce n'est pas un cauchemar, on parle bien de la société responsable d'un des jeux les plus vendus de tous les temps. En attendant d'en savoir plus, on pourra toujours se consoler avec le bien nommé cinquième volet « End of Ages » dont on vous disait plein de bien dans le dernier numéro. Après la fermeture de Presto Studio, juste après la sortie d'Exile (Myst 3), et l'échec retentissant que fut Uru, la malédiction Myst frappe aujourd'hui ses propres créateurs. Et ironiquement, on en vient à espérer que pour une fois, une page de l'histoire de Myst ne se tourne pas.

Sans espoir







Règlement de comptes

Un an après avoir passé l'arme à gauche, l'ex-éditeur américain Acclaim fait encore parler de lui. Et de manière plutôt sordide. Comme on pouvait s'en douter, la fermeture de la boîte a engendré quelques colères de la part des nombreux créanciers. L'un d'entre-eux a même poussé plus loin et mené sa propre petite enquête. Il faut croire qu'il a eu le nez fin puisqu'il a réussi à mettre à jour de bonnes grosses anomalies dans toute cette sombre histoire de banqueroute. Il accuse carrément les anciens patrons d'Acclaim d'avoir fraudé comme des sagouins à coups d'emplois fictifs et de malversations douteuses via l'attribution de contrats bidons à différentes sociétés leur appartenant. Du coup, le monsieur grogne et réclame pas moins de 150 millions de dollars de dommages et intérêts. Oui, ça fait beaucoup de fois mon modeste salaire. En revanche un point me turlupine, l'accusation fait également état de la disparition d'œuvres d'art au sein des locaux de l'éditeur. Mais là, je me permets d'en douter. Parce que si on avait sorti des œuvres d'art chez Acclaim, ça se serait su.





Noir c'est noir

Youpi ! Une adaptation en jeu vidéo des Dix Petits Nègres, le célèbre roman d'Agatha Christie ! Non, ne me regardez pas comme ça : je ne suis même pas ironique. C'est que je l'ai dévoré, ce bouquin, quand j'étais gosse. Ceci expliquant sans doute ma forte propension à buter à la hache tous mes invités depuis lors. Bref, « Devinez qui ? - d'après le roman d'Agatha Christie "Dix Petits Nègres" » (oui, c'est le titre complet) édité chez Nobilis et prévu pour novembre nous placera dans une situation quasi identique à celle du bouquin. Une île, une dizaine d'invités et une enquête à mener. Et là, je vous vois sourire en pensant que ce jeu n'aura aucun intérêt puisque de toute façon l'assassin c'est le m… Ah non, faut pas le dire. Donc non, ne rêvez pas : le titre comportera plusieurs fins et connaître l'histoire ne vous sera d'aucun secours. Au regard des premiers screenshots, ça n'a pas l'air franchement joli. Mais bon, ça ne veut rien dire : Fumble, c'est pareil, ça ne l'empêche pas de nous divertir à longueur de journée.

Cric et craque

Visiblement très énervé parce qu'un distributeur de billets venait de lui avaler sa carte bancaire, un quadragénaire français passablement éméché a sorti les grands moyens. C'est à coups de cric qu'il a tenté de faire comprendre à la machine qu'il ne comptait pas se laisser faire. Vite appréhendé par les forces de l'ordre, l'homme s'en tire finalement avec une petite conciliation pénale pour expliquer les raisons de sa colère à monsieur le Juge. On ignore par contre si on le laissera régler la douille avec sa C.B.

Phrase à la con

Hips! Hips! Hips! Hips!

Jeudi 25 août – 18h16
Atomic : « Allons boire un coup, ça fait au moins deux heures que je ne suis pas saoul. »

Le saigneur des Nano



Bonne et mauvaise nouvelle dans le petit monde de l'iPod, le très charismatique baladeur numérique d'Apple. La mauvaise, c'est que l'iPod Mini est tout mort, balancé au cimetière par le constructeur californien. La bonne, c'est qu'il est remplacé par le Nano, nouvelle tuerie à 2 ou 4 Go de mémoire flash, écran couleur, poids ridicule de 42 grammes et 14 heures d'autonomie. Oui, il est magnifique et oui, on en crève déjà d'envie. Mais quid du prix ? 239 euros pour le modèle 2 Go, 319 euros pour le 4 Go. Ouch ! Apple serait devenu fou ? Non... attendez, je regarde les prix belges... 209 et 259 euros. Et à peu près pareil dans les autres pays européens ? Ohlàlà, d'où vient une telle différence ? Mais de la taxe sur la copie privée bien sûr ! Les baladeurs à mémoire flash intégrée étant surtaxés en France, à raison de 33 centimes les 32 Mo, faites le calcul, on en arrive à d'incroyables aberrations. De quoi donner envie d'aller faire ses emplettes hors des frontières françaises... Contactée par nos soins, la SOGECORP, organe de la SACEM qui gère ce bordel, reconnaît le ridicule de la situation et affirme avoir présenté en juin une proposition visant à corriger le tir. Il en résulterait un iPod Nano taxé à 8 euros au lieu des 51 actuels. Mais... je suis en train de vous dire du bien de la SACEM, là ? Mince alors. Allez, on va dire que c'est de la vraie bonne volonté envers le consommateur. Rien à voir avec le fait de gagner 8 euros au lieu de rien du tout. C'est pas leur genre.



Des promesses, TOUJOURS des promesses

Pas piratable la Xbox 360 ? En tout cas, Microsoft compte bien mener la vie dure aux hackers en truffant sa console de milliards de protections hardware diverses, des « trucs dont vous n'avez même pas idée », clame-t-on du côté de Redmond. De quoi stimuler encore plus la communauté de pirates qui devrait sans aucun doute venir à bout de tous ces verrous en un temps record, comme d'hab. Rien à dire, chez MS, on sait motiver son public.



Rose bonbon

Vu l'actu débordante de ce mois-ci, on n'a pas pu vous caser le test en 6 pages d'Hello Kitty : Roller Rescue qu'on avait prévu... Zut, alors. Bon, je me moque, mais même si ce n'est pas aussi attendu par nos lecteurs qu'un bon Winter Assault gonflé à la testostérone, ce n'est pas forcément pour ça que le titre est mauvais. Objectif de ce jeu de plateformes 3D : sauver la ville de Sanrio et les amis d'Hello Kitty, tout ça en chevauchant vos jolis rollers et en amassant moult bonus au passage. Pas de quoi se faire chauffer les neurones, mais le jeu s'adresse avant tout à un public jeune et manifestement féminin. On va donc ranger ça dans le lot des trucs à fourguer à Fumble pour dans quelques mois, quand son rejeton aura pointé le bout de son nez. Et si c'est un garçon, bah, il pourra toujours l'offrir à sa première petite amie. Il paraît qu'ils commencent tôt de nos jours.





Nouvelle demi-vie

On ne va pas s'en cacher, ça fait un bon moment que tout le monde a rangé Half-Life 2 au fond d'un placard pour qu'il prenne la poussière comme il le mérite. L'extension Aftermath se fait attendre, Day of Defeat Source devrait être dispo au moment où vous lisez et la map « Lost Coast » semble avoir bien du mal à s'extirper des locaux de Valve. Du coup, je sens que vous allez rapidement adorer un certain Adam Foster, qui développe actuellement un mod solo pour HL2. Il n'y a pas pour l'instant qu'un niveau nommé « Metastasis » qui, en plus de se payer le luxe d'être de toute beauté, tire pas mal son inspiration de titres légendaires comme Marathon ou carrément System Shock. J'en salive déjà. Et tant que j'y suis, je vous remets l'adresse web d'Eclipse (voir rubrique rézo), un autre mod destiné au même jeu. Oui, oui, vous pouvez m'appeler papa Noël, ça me fait plaisir.

www.hylobatidae.org/minerva/
http://students.guildhall.smu.edu/~eclipse/



Microsoft : 1 - Portefeuille : 0

Trouver un bon joypad pour PC, c'est souvent loin d'être une sinécure. Surtout depuis que Microsoft a arrêté la production de ses excellents périphériques Sidewinder. Du coup, on se retrouve souvent avec de la grosse camelote dans les mains et on finit par s'acheter un adaptateur USB. De quoi coller un bon vieux pad PS2 ou Xbox sur nos jolies machines. Eh bien, c'est fini tout ça ! On le savait depuis un bon moment, le pad Xbox 360 sera compatible PC. Ça c'est vraiment chouette et on ne peut que s'en réjouir. Le hic, c'est qu'il faudra acheter la version spécifique livrée avec les pilotes pour Windows. Ce qui ne serait pas bien grave si le prix ne s'élevait pas subitement de cinq dollars aux USA. Oui, juste pour des pilotes… cherchez l'erreur. On peut donc logiquement tabler sur un pad à 45 euros en Europe. Ah ben ça mes amis, la qualité, ça se paie. Et encore, à ce prix, on aura droit à une vulgaire version filaire. Aucune info sur le pad « wireless », lui aussi prévu à terme et dont le prix ne devrait a priori pas excéder les 3500 euros. Environ.





Au cas où…

…vous attendriez Le Monde de Narnia, en voici deux images toutes récentes. Ça a l'air tout mignon, ça sort en novembre et on en piafferait presque d'impatience si on n'avait pas eu quelques mauvaises expériences avec les jeux Disney. De toute façon, si c'est mauvais, on trouvera bien un pigeon pour se farcir le test. Hein, Faskil ?



Schtroumpf nippon

Mon dieu, mon dieu : Megaman est encore en vie ! Dire que je jouais déjà avec le petit bonhomme bleu sur ma NES. Tout ça ne me rajeunit pas. C'est Nobilis qui nous annonce sa prochaine résurrection, mais n'allez pas croire que l'on aura pour autant affaire à un jeu super original. Il ne s'agit en fait que de Megaman X8, déjà sorti depuis des lustres au Japon sur PS2 et PC. Pour tout vous dire, le jeu était tout de même un peu mauvais et encore, je suis gentil. Ce n'est pas vraiment moche, on peut alterner entre deux personnages et comme dans tout Megaman qui se respecte, l'essence du titre se trouve dans les combats. Voilà voilà, le retour du petit monsieur est prévu pour octobre, on aura donc l'occasion de vous en reparler le mois prochain. Mais s'ils veulent absolument nous sortir du Capcom, je leur conseille plutôt de jeter un œil à la série Devil May Cry voire, pourquoi pas, une petite adaptation de Killer 7. Mais moi je dis ça, je dis rien. C'est pour rendre service.



Gros carton…

…pour la portable de Sony : en un week-end, la PSP s'est écoulée à environ 185 000 exemplaires, rien qu'au Royaume-Uni. Ce qui n'est pas vraiment une surprise. Sauf peut-être pour les gens de Nokia qui ne comprennent toujours pas comment on peut réussir à vendre un truc aussi encombrant qui ne fait même pas téléphone.



C'est beau de rêver

Ce n'est plus un secret pour personne, la Gizmondo obtient le titre peu convoité d'arlésienne des consoles de jeux. D'ailleurs, je suis à peu près sûr que vous avez complètement oublié l'existence de cette machine. Pourtant, la bestiole est déjà sortie au Royaume-Uni et se fait encore dési… euh… attendre, partout ailleurs. Une stratégie commerciale fort curieuse et probablement destinée à se faire totalement torcher par les concurrents. Raisons officielles du retard ? Manque d'approvisionnement et une attente d'autorisation pour exploiter le faaaantastique système SmartAds via GPRS. Mais si, vous savez ce truc destiné à réduire le prix de vente de la machine. En échange, on pourra se faire bombarder de pubs en rapport avec nos centres d'intérêt. Ah là c'est sûr, avec une telle idée, ils vont les vendre par camions. Enfin tout ça ne nous dit pas si la console sortira un jour dans nos jolies contrées. Ah et sinon, Tiger Telematics annonce pour « bientôt » une version avec écran large et tout et tout. Chouette alors ! Deux futures consoles à ne pas acheter, on va finir par devenir riche avec toutes ces économies.

contrairement…

• • • à ce qu'on vous annonçait le mois dernier, il semblerait que Stargate soit toujours bel et bien en développement, pendant que le développeur (Perception) et l'éditeur (JoWood) continuent de se bouffer le nez. Mais c'est tellement confus qu'on va attendre qu'ils aient fini leurs enfantillages pour vous en reparler.

LAMES PARTY



Youpi tralala, de nouvelles images de Prince of Persia ! Et en plus ça rime, c'est magique. Alors donc l'espèce de clown tatoué que vous pouvez admirer sur les images, c'est le Dark Prince, le pendant « obscur » de notre héros. On commence à en savoir un peu plus sur son histoire et je vous avoue que tout ça me semble furieusement compliqué. Le Prince est de retour à Babylone à la recherche de sa copine Kaileena, kidnappée. La bougresse se fait assassiner, les sables du temps sont libérés et vlan, le prince se fait toucher et réussit comme par miracle à ne pas se tranformer en Fumb… monstre. Malheureusement affecté par les sables, le voilà donnant naissance au Dark Prince qui va peu à peu envahir son esprit. La sortie est prévue pour décembre et on commence à mieux piger le sous-titre « Kindred Blades » qu'on pourrait traduire par « Les lames sœurs » ou « Les lames jumelles ». Au moins, cette fois-ci, ils ne devraient pas avoir trop de mal à trouver un slogan pour leur prochaine campagne avec Gillette.

Paradoxalement, pour un film dont le thème central repose sur un univers virtuel fabriqué par des machines, Matrix n'aura jusqu'ici pas trouvé d'écho de qualité dans le monde ludique. Certes, on me rétorquera qu'Enter The Matrix s'est vendu comme des petits pains et que Matrix Online se porte bien, même si SOE refuse de communiquer le nombre d'abonnés. Mais Lorie aussi vend des galettes à la pelle, ça n'empêche pas que le niveau de sa production reste majoritairement insipide. Il est vrai qu'elle a d'autres arguments. Mais je m'égare… Atari nous l'a juré, craché, promis : cette fois, leur nouveau titre inspiré de la juteuse licence va dépoter. Même David Perry, le boss de Shiny Entertainment, semble avoir tiré la leçon de ses erreurs sur ETM. On a pu le rencontrer lors de son passage dans l'Hexagone et on a même pu s'essayer à la version quasi bouclée de son jeu sur PS2. Et très honnêtement, nos premières impressions sont plutôt bonnes. Reprenant l'histoire du film, du



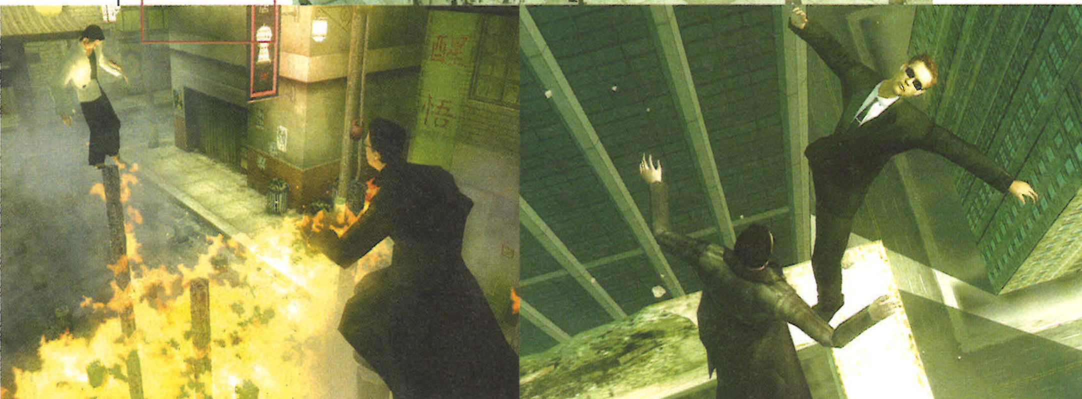
« Une petite danse, Monsieur Anderson ? »

>Genre : Cette fois, c'est la bonne
>Éditeur : Atari (Infogrames)
>Développeur : Shiny Entertainment/États-Unis
>Sortie prévue : Fin 2005

THE MATRIX PATH OF NEO



Smith et ses clones : oui ça en jette, mais ne rêvez pas : à part les 5 ou 6 qui vous tapent dessus, les autres servent juste de déco.



L'été se termine, c'est l'heure de faire un dernier petit barbecue.

point de vue de son héros emblématique, l'inexpressif Neo, PoN se présente comme un beat'em all dans la plus pure tradition du genre. Une succession impressionnante de niveaux de jeu (environ une quarantaine) dans lesquels il faudra dégommer tout ce qui se dresse en travers de notre chemin.

Jamais deux sans trois

Petite originalité : le jeu ne proposera pas le choix d'un niveau de difficulté, mais plutôt une sorte d'évaluation du joueur. Le premier tableau permettra en effet à l'I.A. de jauger vos qualités de combattant et ensuite d'ajuster la difficulté selon vos compétences. Le reste tournera autour de votre capacité à maîtriser les différents combos de votre héros et pour ajouter un petit côté RPG à l'ensemble, entre chaque niveau vous pourrez choisir d'en apprendre de nouveaux, de plus en plus complexes. Pour info, le combo ultime, baptisé « The One » doit comporter quelque chose comme une douzaine de touches à enchaîner. Graphiquement, c'est vraiment impressionnant pour cette vieille coquine de PS2, on est donc en droit d'attendre du tout bon pour nos grosses machines de riches. Malgré tout, une réelle inconnue subsiste : quand on interroge Perry sur la version PC de son nouveau bébé, il reste très évasif en expliquant que le gameplay sera identique à celui d'un Max Payne. Euh, O.K., David… Mais les combos alors ? Silence radio. Path of Neo s'annonce donc comme un bon petit titre défouloir, plutôt sexy et complet, mais les incertitudes qui planent encore sur la fidélité de la version PC par rapport à son modèle sur consoles imposent de garder une part de réserve avant de se réjouir.

Faskil

Oasis : ne vous fiez pas aux graphismes, c'est loin d'être imbuvable.



ATTENTION, CHUTE D'ÉCLECTISME UNE FOIS DE PLUS SUR LA ROUTE DE L'INDÉ. UN WARGAME INCROYABLEMENT ADDICTIF, UNE SIMU DE CAISSES PRÊTE À VENIR CHATOUILLER LES PIEDS DE LIVE FOR SPEED, UN SYMPATHIQUE CLONE DE DIABLO ET LE TRÈS IMPRESSIONNANT WAR WORLD. ÇA VA ÊTRE COMPLIQUÉ DE NE PAS Y TROUVER SON BONHEUR.

DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE

À première vue, Oasis (www.oasisgame.com) n'a rien de bien percutant. Petit wargame sans prétention, il s'avère totalement redoutable dès qu'on l'approche d'un peu trop près. Le principe est tout simple, on dispose de quelques tours pour préparer ses villes et une fois le compteur épuisé, l'assaut commence et les ennemis débarquent en masse pour écrabouiller vos défenses. La difficulté est savamment dosée et on commence à avoir bien du mal à décrocher au bout de cinq missions. Une véritable petite perle. Essayez la démo jouable (60 minutes de jeu) si vous aimez le genre il y a bien peu de chances que vous soyez déçu. J'en mets toutes les mains de Faskil à couper (non pas les miennes, on ne sait jamais). Blizzard ne vous pond pas ce Diablo 3 tant espéré ? Qu'importe ! Lancez-vous dans Fate (www.fatethegame.com), un hack & slash furieux et vraiment bien foutu. Pratique pour se détendre dix minutes, voire y plonger des heures. Malheureusement, aucun mode multi à l'horizon mais la possibilité de se trimballer avec un animal de compagnie dans l'aventure. Chouette alors. Et comme la 3D est toute mignonne, c'est quand même un peu la Fate (ndlr : il a osé...).≤

UNE PETITE DOSE D'ADRÉNALINE ?

Les amateurs de grosses cylindrées se jetteront sur Rfactor (www.rfactor.net), une simu de caisse alléchante. La version finale vient de sortir et c'est un gros morceau. Il y a déjà une communauté de fans conséquente et des tas de mods histoire de contenter tout le monde avec, entre autres, de la Formule 1. Bon évidemment, ce n'est pas GT Legends sur le plan visuel, mais la réalisation est vraiment honorable. Alors appuyez sur le champignon et foncez sur le site officiel. Et si les bagnoles vous laissent de marbre et que votre truc c'est de l'action qui poutre, vous pourriez bien adorer War World (www.warworld.net). Voici LE jeu idéal pour faire voler en éclat le préjugé du jeu indépendant moche. Développé par des anciens de Rare, le moteur... Le moteur 3D de ce shoot tactique à la troisième personne s'avère tout simplement splendide. On y dirige un bon gros Mech Fighter prêt à en découdre avec un tas d'ennemis dans un jeu survitaminé et capable de faire passer les gros FPS du moment pour de la cueillette de champignons. Du multi, 100 niveaux solo et une démo jouable ? Bon ben, vous êtes encore là ?

YAVIN



Vous ne rêvez pas, War World est magnifique.



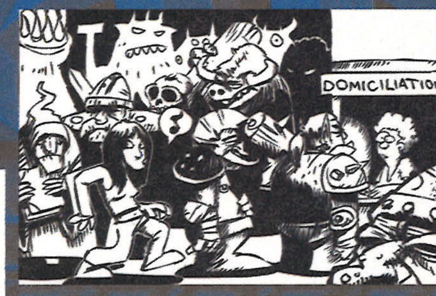
Rfactor : On va finir par croire que 2005 est l'année de la simu de bagnoles.

Fate : Quand Diablo est parti, les souris dansent.



La loi du marché

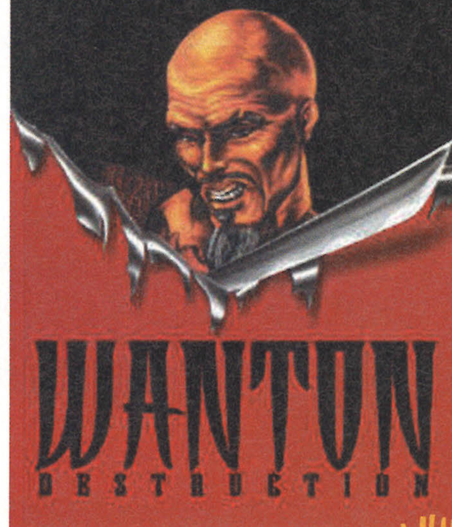
Jouer gratuitement à World of Warcraft, c'est possible ! Rendez-vous à Issy les Moulineaux et squattez les PC de la ville pour jouer gratuitement au MMORPG de Blizzard. Ça paraît un peu surréaliste, mais il s'agit bien d'une initiative municipale. Waouw, c'est presque trop beau pour être vrai. On peut gagner un tas de cadeaux : statuettes collectors, livres ou encore jeux de plateau. Le tout sous la bénédiction de Vivendi Universal qui parraine curieusement l'opération. Clôture prévue pour le 11 février 2006. Le temps de convaincre un max de gens de s'abonner à WoW. Parce que bon, c'est comme pour les autres drogues : la première dose est gratos. Après, faut raquer.

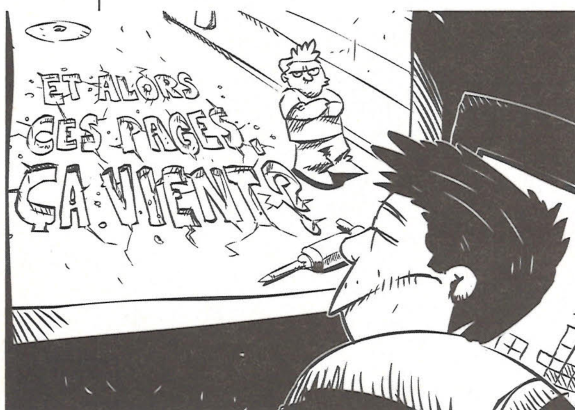


Léger retard

La vie réserve parfois de bien jolies surprises aux plus patients. Regardez, comme moi vous vénériez ce fabuleux FPS de 1997 qu'était Shadow Warrior. Et comme moi vous avez longtemps rêvé d'une extension pour ce jeu bien fendard. Huit années ont passé et voilà que, miracle, 3D Realms nous sort gratuitement « Wanton Destruction », le fameux add-on tant convoité. L'histoire est toute bête, la boîte en charge du développement (Sunstorm) avait terminé le jeu mais il était resté en suspens, par la volonté du distributeur. La boîte a finalement coulé et l'extension s'est complètement paumée dans la nature. Fort heureusement, l'ancien boss a fini par retrouver le CD et s'est empressé de contacter 3D Realms. Résultat, on peut désormais télécharger l'extension à condition de posséder la version originale de Shadow Warrior. Ah ouais, ça c'est pas gagné par contre. Mais ça reste une excellente nouvelle pour ceux qui veulent se faire un bon trip dans le temps. Espérons quand même que ça donne des idées à 3D Realms. Qui sait, s'ils fouillent dans leurs cartons, ils pourraient même finir par retrouver Duke Nukem Forever.

www.3drealms.com/news/2005/09/wanton_destruction_for_shadow.html



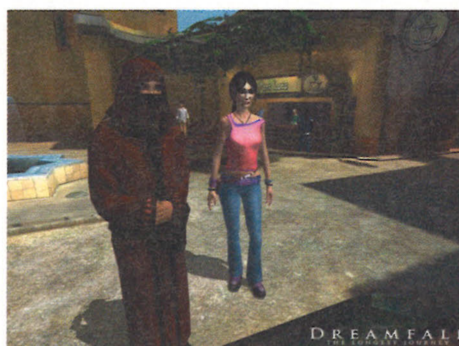


Célib' à terre

Idée audacieuse de la part d'un fermier américain de 41 ans : au lieu de faire comme tout le monde en traquant l'âme sœur sur MSN à grands coups de « asv ? » ou autres « t'es bonne ? », le gros malin a tracé une gigantesque annonce sur le sol de sa prairie. Pas moins de trois cent mètres de long, de quoi visualiser le truc de loin. À condition de mesurer deux kilomètres de haut ou de se balader en hélicoptère. L'annonce est simple « S.W.F. Got-2 Luv Farm-N ». En gros, « cherche femme blanche célibataire, aimant la ferme ». Quant à savoir pourquoi cette méthode et pas une autre, le monsieur trouvait ça plus amusant qu'une bête annonce dans un journal. Parce que, dit-il, la méthode lui semblait trop désespérée. Ah, c'est clair, c'est surtout dans 30 ans qu'il risque d'approcher le désespoir. Quand par hasard, il survolera un champ à 200 bornes de là et qu'il lira en réponse « I Luv Farm, Marry Me ».

Mauvaise nouvelle...

...pour les fans de jeu d'aventure. Dreamfall, la suite de The Longest Journey, se voit retardé de plusieurs mois. Initialement prévu pour la fin d'année, le jeu sortira finalement au printemps 2006. Faut voir le bon côté des choses, ça vous laissera le temps de finir 650 fois Fahrenheit.





Comme on est gentils...

...on vous a collé Ogre3D, le plus célèbre des moteurs open source, sur la jolie galette jointe à votre zouli magazine. C'est le moment de se retrousser les manches et de nous pondre un gros jeu qui poutre. Non, parce que bon, faut pas croire qu'on vous file ça de manière totalement désintéressée non plus.

Call of Duty 2

par Atomic

Pour fêter la sortie prochaine de Call of Duty 2, Activision a décidé d'inviter en Pologne les journalistes de l'Europe entière. Une belle occasion de découvrir les charmes agricoles de ce fascinant pays : sa vodka, ses prairies en fleur ponctuées de bosquets bucoliques, ses accortes jeunes fermières à la poitrine généreuse, désireuses d'apprendre le français et prêtes à tout pour venir vivre à l'Ouest... Mais la campagne en Pologne c'est aussi des marais insalubres infestés de moustiques géants, des champs de mines à l'abandon, des réseaux de barbelés, d'immenses complexes de bunkers, des plaines trouées de cratères de bombes où s'élancent les panzers... Bref, tout pour des vacances de rêve ! Au programme des festivités : trois jours dans une forêt perdue à 200 km au nord de Varsovie, trois jours consacrés à l'interminable visite des gigantesques ruines du Wolfschanze : le quartier général d'Hitler en Prusse Oriental. C'est là, sous des plaques de béton armé de huit mètres d'épaisseur, que le célèbre moustachu dirigeait les opérations militaires sur le front russe. Pour une raison qui m'échappe, un type du marketing chez Acti a décidé que ce serait l'endroit idéal pour nous vendre son jeu : au fond d'un blockhaus désaffecté, entre des tas de gravats et des tiges d'acier rouillées, au milieu de tourbières hantées par des comédiens déguisés en nazis.



Un bon bain glacé, un peu d'escalade, y a rien de tel pour bien commencer.



Une fois de plus, l'urbanisme soviétique tiendra une place d'honneur.

On se croirait au Club Med

Un jour il faudra que je vous raconte le voyage en détail : j'ai failli y laisser ma peau. Je garde ça pour une autre fois, mais juste un conseil : si on vous propose une petite balade en jeep dans les bois avec un chauffeur polonais, refusez si vous tenez à la vie. Bien vu Acti, j'apprécie l'effort : elles ont bien marché vos surprises rigolotes, on a eu notre dose d'émotions fortes. Mais la prochaine fois, on ne pourrait pas se contenter d'une petite présentation rapide dans un cybercafé parisien ? Où vous voulez en fait, du moment que les activités quotidiennes n'impliquent qu'un minimum de fractures et pas trop de cheveux blancs. Merci d'avance. Bon, parlons plutôt du jeu, avant que mes flashbacks ne reviennent. Dans Call of Duty 2, le joueur vivra les aventures de quatre soldats alliés différents : le commando anglais du premier jeu, un ranger américain, un sniper soviétique et un tankiste briton. On pourra jouer les différentes missions par nationalité ou bien dans l'ordre chronologique, passant d'un front à l'autre pour repousser les nazis aux portes de Moscou, décimer l'Afrika Korps, reconquérir Stalingrad et faire le guignol sur une falaise normande.



Mouais, moi les vols charters j'ai pas trop confiance...



Sports d'hiver, BRONZETTE et plage

On ronchonne souvent que les suites manquent d'innovations, mais cette fois sur le plan technique Call of Duty 2 surclasse largement son aîné : normal mapping, specular lighting, les derniers effets 3D à la mode seront au rendez-vous. Le moteur graphique maison, qui succède au moteur de Quake 3, s'avère particulièrement impressionnant pour son rendu des fumées volumétriques. En plus il ne s'agit pas que d'une amélioration esthétique, ça concerne également le gameplay puisque les grenades fumigènes seront régulièrement mises à contribution pour bloquer les lignes de vue des mitrailleuses ennemies. Dans le jeu précédent, il était fréquent que les Allemands ignorent totalement vos alliés et focalisent tous leurs tirs sur vous, pendant que vos camarades faisaient de la figuration et tiraient en l'air quelques balles à blanc pour faire semblant de participer. Heureusement je n'ai rien vu de tout ça dans les quelques niveaux de CoD 2 que j'ai eu l'occasion d'essayer : l'I.A. semble avoir été grandement améliorée et cette fois les types supposés vous soutenir vont vraiment mouiller la



Certaines missions africaines permettront de se faire tuer aux commandes d'un char anglais.

Les effets de tissu mouillé s'annoncent très réussis.





chemise. Beaucoup plus présents, ils monteront à l'assaut avec vous, lanceront des grenades, nettoieront les tranchées à la mitraillette et ils essayeront constamment de vous avertir lorsqu'ils repèreront des tireurs embusqués.

Merci AUX Gentils organisateurs

Si dans l'ensemble les missions se limiteront comme d'habitude à déblayer un long couloir, certaines batailles devraient être légèrement moins linéaires, permettant un peu de liberté de manœuvre. Mouais, on demande à voir. D'autres caractéristiques du jeu semblent aussi un peu douteuses, comme par exemple la décision d'afficher une icône spéciale à l'écran chaque fois qu'un ennemi vous balance une grenade. Non seulement un teuton obligeant vous avertira de sa belle voix mélodieuse (« Achtung, Granate ! ») mais en plus, ledit projectile sera toujours parfaitement visible, même à travers les murs, vous permettant de déguerpir dans la bonne direction. Et au cas où ça serait encore trop difficile, les concepteurs ont décidé de se passer des bandages et autres médecins. Si vous prenez une grosse rafale en plein dans le nez ou si un tank vous roule sur la tête, vous mourrez. Mais si vous ne prenez « que » quatre ou cinq pruneaux dans les tripes, pas de problème : vous allez vous planquer derrière une caisse pendant deux secondes, le temps d'essuyer votre uniforme plein de sang, puis tout de suite après vous êtes de nouveau en pleine forme. Ouah, c'est pratique la magie. Sortie prévue dans un mois ou deux, on verra bien si l'appel du devoir en a trop fait dans l'appel du grand public.





Les écrans de fumée sont une des grandes nouveautés de CoD 2.



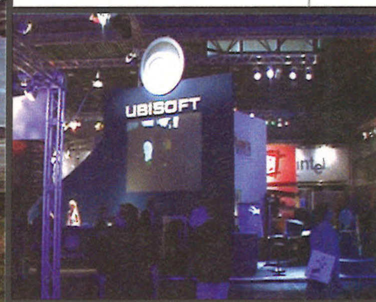
Genre : Medal of Honor 12 Éditeur : Activision Développeur : Infinity Ward/États-Unis Sortie prévue : Automne 2005

Pourquoi se coltiner des heures de voyage vers le pays des burgers pour aller se taper ouatmille présentations de jeux au Salon E3, alors qu'à deux pas de chez nous, en pleine brousse teutonne, un vrai Salon européen fait de plus en plus parler de lui ? Hein pourquoi ? Qu'est-ce qu'ils ont de plus que nous, les Ricains ?

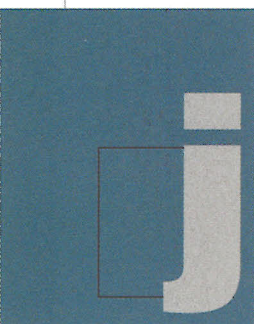
Game Convention de Leipzig

Saucisse, bières et jeux vidéo





Le mercredi, on n'est vraiment pas serré dans les couloirs et c'est franchement pas un mal.



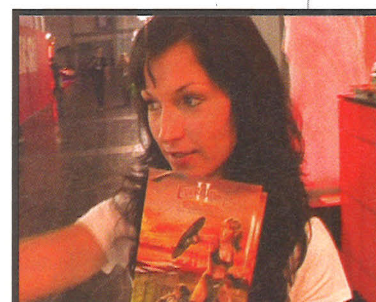
Je n'ai encore jamais mis les pieds dans un vrai Salon de jeux vidéo pro et tout, comment y remédier ? Pour commencer en douceur, genre pas la folie de l'E3, je fais un tour à la Game Convention de Leipzig (prononcez comme vous voulez). Sony Online Entertainment ayant gracieusement invité quelques magazines afin de nous présenter Desert of Flames, l'extension pour Everquest 2, j'ai largement le temps de glander d'un stand à l'autre avec les collègues. Arrivé vers 13 h et censés repartir vers 17 h le lendemain, nous arpentons les grandes salles d'expositions remplies d'éditeurs avides de montrer leurs jeux. C'est grand, bruyant, mais pas super peuplé. En fait, on est mercredi et le public n'est pas encore admis (ndlr : si l'E3 pouvait faire pareil...). Le lendemain sera déjà plus chaud, au point de ne pas regretter de partir avant le week-end : coincé dans une marée d'Allemands, merci bien. En attendant, on respire et on essaye un jeu ici ou là.

Quoi de neuf, doc ?

King Kong, ouais, on connaît. UT2007 ? Un gros succès auprès du public qui afflue rapidement dès le jeudi, et pourtant on n'y voit rien de vraiment nouveau. L'énorme stand Xbox360, de son côté, n'a pas changé son show depuis l'E3. Tenez, Gothic 3 : jolie présentation, mais on ne peut jouer que sur une pré Alpha ridicule et moche. Deep Silver aurait pu s'en passer ! L'écran circulaire d'Electronic Arts a beau être le plus spectaculaire de tout le Salon, on s'endort un peu devant les vidéos de leurs innombrables jeux de sport... Avec une surprise à la fin : Battle for Middle Earth 2, la suite du STR basé sur la licence du Seigneurs des Anneaux. Décidément, il y a bien quelques petites perles à trouver sur ce Salon. Dark Messiah, par exemple, le FPS à la sauce Might&Magic développé par Arkane Studio (Arx Fatalis). Ou encore The Witcher, un RPG polonais très prometteur. D'ailleurs, hop, on va vous en parler.

Sprechen Sie deutsch ?

À part ces deux jeux, je ne vois rien de très excitant pour le journaliste de base. Pour le public, en revanche, c'est plutôt sympa. Le GC permet à tout le monde de découvrir tout ce qui a été présenté aux professionnels en Californie deux mois plus tôt, avec quelques nouveautés en plus. Les stands sont sympas (tournois de PES5, terrain de beach-volley artificiel, rampe de skate pour le show d'Activision, atelier de tuning...) et les prix d'entrée sont bas. Ça pourrait valoir le coup, si Leipzig n'était pas complètement paumé au fin fond de la Saxe. 25 euros pour quatre jours, c'est donné, mais en comptant le transport et le logement, ça peut commencer à coûter bonbon.
Dernier désavantage : si vous ne parlez pas la langue locale, c'est la galère. Démos de jeu, exhibitions, concours... presque tout est en allemand. Pour un Salon international, ça craint un peu. Mais bon, c'est vivable et pour les plus acharnés, ça se tente.



On a un peu traîné sur le stand SOE, pour dire bonjour et baver un peu...



Le stand de Simbin pour GT Legends. J'ai la vidéo complète, je vous la montrerais un jour, le temps de monter tout ça (je parle du film).

En septembre, rejoignez le monde de Norrath avec le pack
EverQuest® II + EverQuest® II Desert of Flames™ pour 29.99€ (prix public conseillé)

Le BIEN contre le MAL

PLAYER vs. PLAYER*

EverQuest II
Desert of Flames

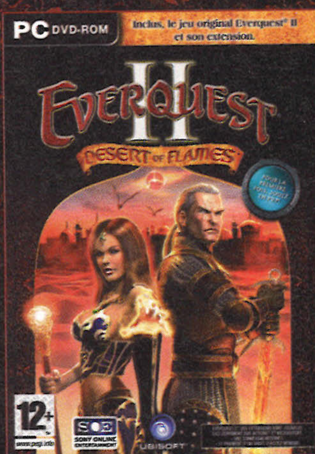
Découvrez les mystères d'un nouveau royaume exotique dans la première extension officielle d'EverQuest II.

Where Adventure Comes Alive™**

Desert of Flames met en scène des arènes pour jouer en PvP, un nouveau mouvement vertical, et plus de 30 nouvelles zones d'aventures à explorer.



Entrez dans l'Arène et battez-vous pour obtenir le titre de Champion de l'Arène grâce à une solide formation au combat et un système de classement.





Défiez des factions belliqueuses, accédez aux coffres de guildes et jouez pour atteindre le niveau 60.



septembre 2005

www.everquest2.com

envie d'essayer EQII ? téléchargez la démo sur

www.trialoftheisle.com







* Joueur contre joueur / ** Où l'aventure prend vie



Face aux groupes, Geralt utilise de larges coups circulaires et esquive sans problème.



Les prostitués traînent à tous les coins de rue, malheureusement, elles ont toutes une sale gueule.

The Witcher



Genre : Bonne surprise **Éditeur** : En tractation
Développeur : CD Projekt/Pologne **Sortie prévue** : Fin 2006

The Witcher... J'en avais entendu parler, mais pour une raison que j'ignore encore, j'étais persuadé qu'il s'agissait d'un jeu uniquement console. Que nenni ! Ce RPG/action polonais sortira bel et bien sur PC fin 2006.
Mais alors, c'est quoi ce truc ? Un « RPG redéfini », disent-ils. « On a décortiqué les jeux de rôles classiques pour en retirer ce qu'on préférait », racontent les développeurs. Plus précisément : une histoire solide, des combats nerveux, une progression du personnage, un inventaire fourni et plein de quêtes secondaires surmontables de différentes manières (dialogue, violence, corruption, etc). Ouais, un RPG quoi. Dites les gars du marketing, arrêtez d'inventer des « révolutions » ou des « redéfinitions » bidons pour nous vendre votre produit, nous on veut juste un bon jeu, et pas forcement le messie. Et dans le cas de The Witcher, j'ai bien l'impression qu'il n'a pas besoin d'un chorus de baratineur pour nous faire baver.

Mémoire insuffisante

Vous contrôlez un Witcher nommé Geralt, un mercenaire tueur de monstres comme tous les membres de sa secte. Les Witchers sont des surhommes légèrement mutés (cheveux blancs, yeux de chat...), quasiment immortels et 'achement forts à la bagarre. Ils ont toujours deux épées, une en fer pour les bides mous et une en argent pour les bides surnaturels. Geralt, lui, parcourt le monde inventé par l'écrivain Andrzej Sapkowski, un auteur d'héroïque fantaisie célèbre (dans son pays). L'univers de ses livres semble plutôt bateau, mais traité avec un penchant pour le gothique : les elfes sont planqués dans la forêt, pendant que les nains et les gnomes vivent dans des ghettos, sous le joug des humains qui les persécutent dès qu'ils en ont l'occasion. CD Projekt annonce une écriture très peu manichéenne et un scénario complexe, écrit en collaboration avec le romancier. Une trame principale se nouera à l'histoire personnelle de Geralt qui, dans cet épisode informatique, a un peu perdu la mémoire. Personnellement, je pense qu'un médecin devrait se pencher sur le gros problème des innombrables cas d'amnésie chez les héros de jeux vidéo ou de bouquins, parce que ça devient inquiétant là... En tout cas, aussi basique que puisse sembler ce background, son côté sombre et mature laisse présager du meilleur (pour peu que les devs ne confondent pas jeu adulte et film du dimanche soir sur Meuh6).

Sang de Witch polonais

En attendant, attardons-nous sur la principale qualité du Witcher qui est, bien évidemment, de witcher. Entre witchage de petits monstres à la chaîne et énormes streums witchés en tête à tête, Geralt a de quoi s'amuser. L'action se divise en deux phases. Tout d'abord la préparation, où le héros choisit quels dopants sifflés avant de rentrer dans le tas, ainsi que de la pose de combat adéquate. Il en possède trois : rapide, puissant

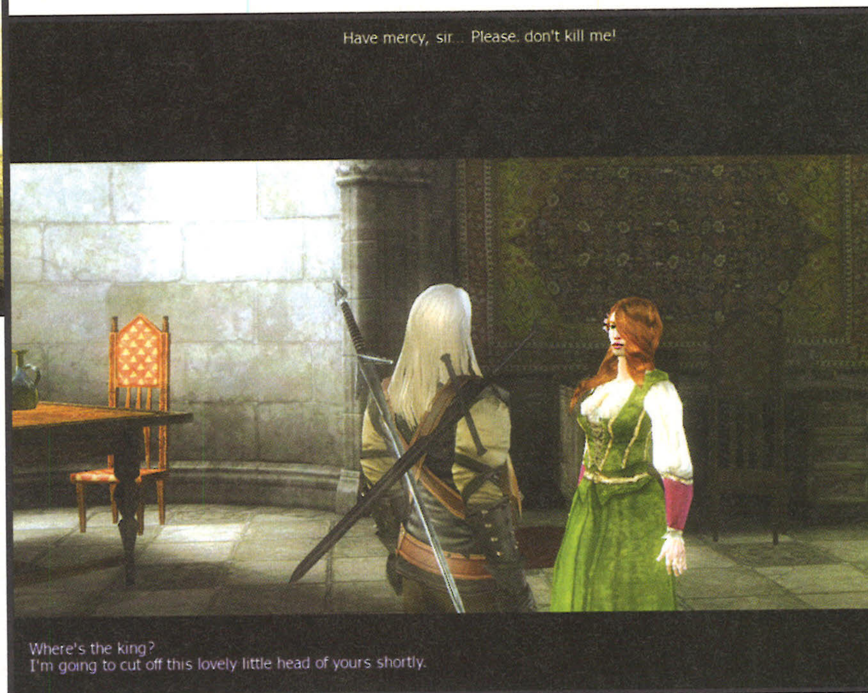


Les paysages se révèlent particulièrement alcooliques. Hein ? Bucoliques ? C'est pareil.




Tu es trop laid pour rester en vie, canaille !

et de groupe. Les animations, toutes « motion capturées » et extrêmement réussies, varieront en conséquence. Quant aux potions, un élément très important du gameplay, elles offrent des bonus divers (vision nocturne, infrarouge, soins, etc.), mais ont comme contre effet d'empoisonner le héros. Une bonne idée pour en limiter l'abus, sous peine de tomber dans les pommes. Vient ensuite l'affrontement en lui-même, durant lequel le joueur tente de jouer de la souris en rythme pour enchaîner les combos. L'icône change de couleur et cliquer lorsqu'il est vert amorce un nouveau coup dans la continuité du mouvement. En revanche, cliquer au mauvais moment signifie une maladresse du Witcher qui doit alors reprendre un moulinage correct de l'épée, et en s'excusant en plus. Rien de tel que de terminer une belle série par des finish move sanglants à souhait : décapitation, empalement, saucissonnage... Geralt manipule aussi quelques pouvoirs magiques pour se protéger ou défoncer les alentours à l'aide de télékinésie, par exemple (le moteur physique Karma s'occupe de tout, ne vous inquiétez pas.) Tout cela est visuellement jouissif et j'ai hâte de commencer à witcher à mort.



L'aurore renouvelée

En plus des animations très sympas et de la gestion de la physique, CD Projekt nous a dévoilé des graphismes carrément beaux. Bon, c'est pas du Oblivion, mais bon sang ce que c'est joli. Le cycle temporel, les effets météo, le léger bloom, les shaders dans tous les sens... The Witcher n'a rien à envier à personne. Et le plus drôle ? Regardez bien les screenshots. Il s'agit du moteur graphique de Bioware : l'Aurora Engine. Oui, le même que pour Neverwinter Nights. Bon O.K., à ce niveau-là, inutile de chercher les points communs, le travail de CD Projekt est hallucinant. Du coup, j'ai vraiment envie de mettre la main sur ce RPG au plus vite moi (surtout que je ne serais peut-être pas aussi impressionné dans un an...). J'aimerais mater un peu l'équipement que l'on pourra se trimballer ; ou tester les spécialisations possibles du héros, dans les trois poses de combats et dans cinq branches de magie différentes. La démo nous montrait aussi les divers moyens de terminer une mini-quête, et elle en comptait beaucoup. Mais l'ensemble du jeu sera-t-il aussi riche que cette séquence ? Je veux savoir maintenant, vite ! Bon, encore faut-il que The Witcher trouve un éditeur. Au début, personne ne se bousculait au portillon, mais depuis l'E3, il semble que ce soit CD Projekt qui prend son temps pour choisir. Tant mieux pour eux, en espérant que leur « RPG redéfini » soit à la hauteur de ce que j'en attends. Ah, j'ai failli oublier. The Witcher, ça veut rien dire les gars.





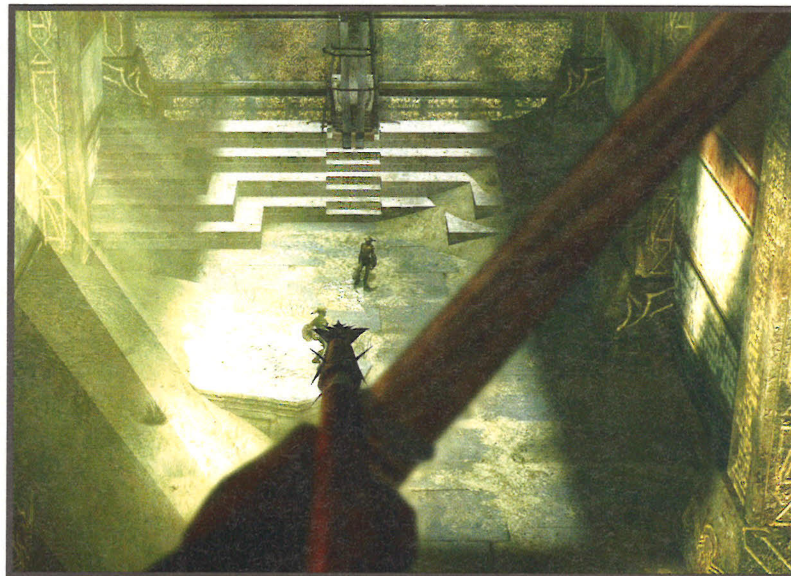

Quand on a une gueule de zombie, la question de la décapitation ne se pose plus (et en boulette thaï s'il vous plaît).

Dark Messiah
Of Might & Magic

Prenez Might & Magic, une licence ayant donné lieu à une tonne de titres plus ou moins réussis, dont des jeux d'action carrément ratés genre Crusaders ou Legends of M&M. Le background de la série est un peu confus, mais rien n'empêche de partir de zéro avec un nouveau monde, non ? On l'appellera Ashan, par exemple. Bien. Prenez maintenant l'incontournable moteur graphique Source de nos amis de chez Valve. Half-Life 2, Vampire Bloodlines, on sait de quoi il est capable… À présent, donnez le tout à Arkane Studios, le développeur français à l'origine du bon RPG Arx Fatalis et dont on attendait la suite. De suite point, du coup ! Mais à la place, voilà qu'Ubisoft nous présente Dark Messiah of Might & Magic, un FPS un tantinet prometteur.

La brute, la brute et la brute

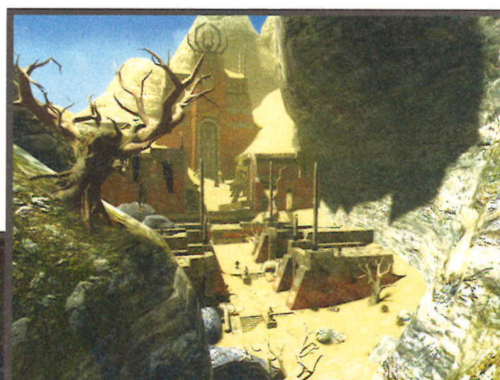
Quelques vidéos de Dark Messiah ont suffi à faire monter mon indice d'excitation à 9 sur l'échelle de la poutrance. Un FPS pur et dur offrant trois types de gameplay différents ? J'achète. J'ai terriblement envie de tout essayer ! Le guerrier bourrin et subtil à la fois : enchaînement de coups, lames qui s'entrechoquent, épreuves de force, sans oublier des exécutions bien violentes lorsque la barre d'adrénaline est au plus haut. La gestion des animations faciales fait des merveilles quand il s'agit de représenter l'air ahuri de l'orc que vous venez de désarmer, juste avant que vous ne plantiez votre arme dans son ventre. Chtok ! Vous n'aimez pas regarder vos ennemis dans les yeux alors qu'ils rendent leur dernier souffle ? Jouez donc assassin. Attention, le bruit des vertèbres que l'on écarte à coup de dague n'est pas forcement plus reposant. Mais bon, avec la pose furtive, deux lames croisées en avant, on a carrément la classe. Un must pour les nostalgiques de Thief, ses passages ombrés et ses flèches à cordes (qui se plantent dans le bois…





Et une brochette de goblins, une !

Cette lumière violette n'a pas l'air plus plaisante à se prendre sur la tronche qu'une traditionnelle colonne de flamme.

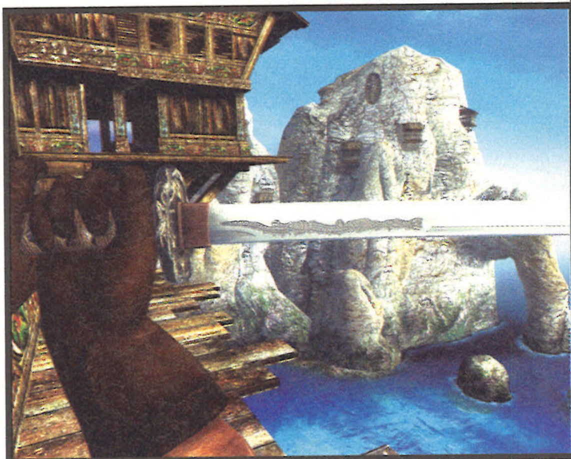


Quelques pendus pour se mettre dans l'ambiance. Puisqu'on vous dit que c'est Dark…

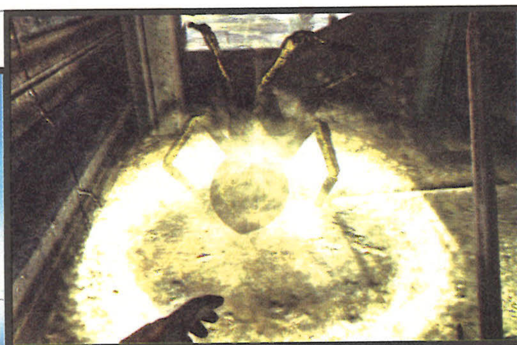


La décapitation fait partie des « fatalités » incontournables que le joueur pourra tenter d'effectuer (sur l'ennemi bien entendu).





Voyons… c'est écrit… « made in France »



Côté magie, Dark Messiah offre un bel éventail d'attaques directes tout aussi efficaces qu'une arme.

tout pareil). Reste le magicien et ses boules de feu téléguidées. Il est vrai qu'il pourra affronter les monstres en face à face, mais on le jouera plus efficacement en intervenant sur le décor. Les sorts ne manquent pas : créer une plaque glacée pour faire chuter les ennemis, les rapetisser pour les écraser à coup de talon (hommage à Duke Nukem), ou bien utiliser la télékinésie. Activer une porte ou des mécanismes à distance ? Aucun problème pour un bon mago.

J'en ai marre d'attendre !!

On sait peu de chose encore sur le pourquoi et le comment de cette boucherie, mais une équipe spéciale s'occupe de réaliser un scénario original et qui justifie ce côté sombre, éloigné du kitsch habituel des Might & Magic. L'ambiance, les graphismes, les animations, et surtout le gameplay nerveux présagent du meilleur. Quand on connaît le sérieux et le dévouement d'Arkane Studios pour les joueurs, on ne peut que croire en un futur hit. Quelle impatience ! Ce métier est épuisant…



Les mystères d'Arkane

Après la démonstration du jeu, impossible de ne pas poser quelques questions en bavant partout. C'est Raphael Colantonio, le directeur créatif d'Arkane Studios, qui y répond. De loin, par peur de la rage.



Joystick : Les combats à l'épée semblent très variés. Comment se déroule un affrontement exactement ?

Raphael Colantonio : Le combat en première personne est ce qui nous apporte le plus de satisfactions et de challenges à la fois sur le plan technique et game design. Utiliser une arme blanche de manière répétitive devient assez vite lassant. Pour contrer cela, nous offrons la possibilité au joueur de viser certaines parties du corps de son ennemi, ou d'enclencher des « mini-événements » au sein des combats.

L'idée pour nous était de procurer un plaisir viscéral au joueur, qu'il ait peur des coups et qu'il sente quand il en donne ; quelque chose qui soit très intuitif et action. Mais avec une certaine dimension tactique : gérer le risque par exemple, en favorisant l'esquive et la frappe au bon moment, ou alors en tentant des attaques spéciales assez efficaces comme le désarmement. De plus, certaines armes maintiennent les NPCs à distance (les bâtons), d'autres peuvent empoisonner… On peut donner des coups de pied, faire tomber les ennemis et les achever au sol alors qu'ils se relèvent, etc.

Comment se passe le choix du perso ?

Dans Dark Messiah, comme dans un jeu d'action classique, vous incarnez un personnage qui a une histoire, un physique et un profil déterminés. En revanche, les classes ne sont donc pas des chemins fermés qui s'excluent mutuellement : on peut très bien développer principalement des aptitudes de guerrier, mais décider ensuite d'acquérir un sort spécifique. Tout est possible.

Il y a aura-t-il une sorte d'inventaire ou une sélection des armes dans le style FPS ?

Il y aura les deux. La ceinture avec 10 cases correspondant aux touches du clavier 0-9 sera une partie intégrante de l'inventaire. On pourra y glisser tout ce que l'on veut : armes, potions, sorts, armures…

De nombreux passages (grille qui se referme, statue qui s'écroule,…) semblent pas mal scriptés. Une peur injustifiée ?

Si par script on entend des événements codés pour ne se produire qu'une fois à un endroit précis, alors il s'agit dune peur injustifiée… Nous ne scriptons que les événements liés au déroulement de l'histoire. En revanche, les I.A. sont programmées pour réagir à l'environnement de la même manière que le joueur. Dans le cas de la statue, le gobelin pourrait très bien décider de la faire tomber pour tenter d'écraser le joueur, idem pour les ponts que l'on peut couper, etc.

J'ai cru comprendre qu'Arkane s'était entouré de quelques noms connus, vous pouvez préciser ?

Nous avons consulté quelques développeurs dont nous sommes fans : Randy Smith (Thief) et Paul Neurath (Ultima Underworld) principalement…

Et vous recrutez encore, non ?

Si vous n'avez pas peur de travailler sur des trucs compliqués et gratifiants, contactez-nous ! Surtout si vous avez fait des mods pour Half-Life 2. Job@arkane-studios.com



Bon écoute coco, que tu lui casses la jambe, je veux bien. Mais évite de parler sur sa maman.



Eh mais c'est pas juste, le défenseur il fait vingt kilos de plus que moi.



Bonne nouvelle, les gardiens prennent des poses Sentai. Non, en fait, ils relancent mieux à la main.

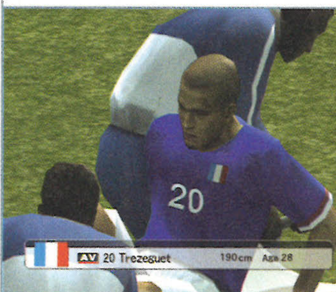
PRO EVOLUTION

GENRE
Football
ÉDITEUR
Konami
DÉVELOPPEUR
Konami/Japon
SORTIE PRÉVUE
Octobre 2005

Et dire qu'on aurait dû l'avoir en test ce mois-ci. On avait tout préparé : les chips, le cola, les adaptateurs manette, la corne de brume, les panneaux bourrés d'insultes et la vaseline. Mais voilà, pour des problèmes de timing indépendants de notre volonté, vous n'aurez un avis définitif sur PES 5 que dans le prochain numéro. Néanmoins, on peut d'ores et déjà vous dire au vu de la préversion que le producteur, Shingo « Seabass » Takatsuka, et ses copains, tiennent le bon bout. Tellement bon qu'on sait d'avance que FIFA 06 (testé quelques pages plus loin) ne tiendra pas le choc, puisque dans l'absolu il n'est déjà pas tip top. O.K., ça fait un peu présomptueux et pas très professionnel, je vous l'accorde. Mais je veux bien parier ma carte de presse – et Caf'-le-roi-de-la-choune me suit sans problème – que cette preview déjà impressionnante débouchera sur un titre fabuleux en tout point. Car rien qu'à ce stade, c'est une sacrée merveille. Chez KCET, ils savent programmer du foot mieux que personne.
Si cela ne reste qu'un portage bête et méchant du même niveau que les versions consoles en tout point, PES 5 s'annonce comme la simulation de ballon rond la plus réaliste jamais accomplie à ce jour. Et je m'en vais vous dire pourquoi. Oh, et puis non, j'ai changé d'avis. Ah, on me fait signe que si en fait.

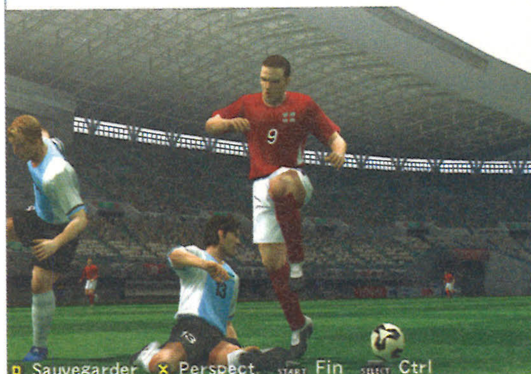
Y'a du mieux

Après une analyse plus poussée de PES 4, tout le monde avait fini par trouver des détails assez repoussants. Malgré un potentiel énorme en terme de construction de jeu, quelques failles pourrissaient un peu les rencontres. Notamment le fait que les défenses n'étaient pas toujours très « aware » dans le placement et qu'elles s'en laissaient compter sur les passes en profondeur. Sans parler des nombreuses fois où l'attaquant prenait le pas sur un vis-à-vis trébuchant sans raison en le frôlant à peine. Il fallait des nerfs d'acier pour ne pas craquer sur ces problèmes exploitables par tous. Quant au jeu en ligne, il s'est finalement révélé catastrophique. Le code réseau, sûrement pondu par un stagiaire préposé à la photocopieuse, était brouillon. Si on n'était pas hôte, on se dirigeait bien souvent vers une crise de nerfs. Malgré un patch paru peu après, certains face-à-face ramaient inexorablement chez le client, jusqu'à bousiller son envie de jouer. Qui plus est, ne pouvoir organiser que des matches simples d'IP à IP avec un système de chat archaïque, on a vu plus sexy. Autant pour ça, on n'a pas pu essayer (seules quelques sources nous confirment que cela devrait mieux se présenter et offrir davantage d'options), autant concernant le gameplay et l'allure des matches on peut vous rassurer que c'est du lourd. Un travail de titan a été effectué sur l'intelligence artificielle. Pour commencer, les défenses ont gagné en répondant. Fermes sur leurs appuis, les derniers rideaux ne se couvrent plus de ridicule quand on leur met des coups de coude. Ils tiennent bon, s'accrochent et mettent le bout du pied où il faut pour obtenir le cuir.

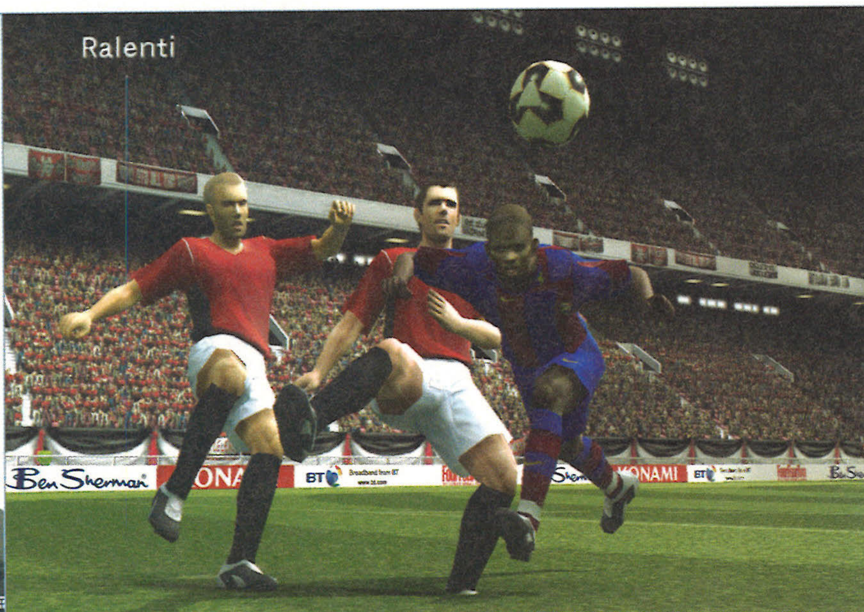


La modélisation est excellente. Franchement, si on ne reconnaît pas Zinedine Zidane là-dessus...

Interceptions, tacles, duels à l'épaule : ils sont là et mettent souvent la pâtée au porteur de balle. Niveau placement, de trois à cinq défenseurs, ça ne ressemble plus autant à du gruyère, sauf sur les contres rapides, cela va de soi. La balance penche clairement en faveur de la défense, ce qui signifie que pour marquer, il va falloir faire preuve d'une bonne dose de maîtrise technique. Le gardien bouchant au mieux ses angles et n'avançant plus bêtement pour qu'on le lobe comme une buse, le risque et le culot se révèleront des armes tout aussi efficaces.



SOCCER 5

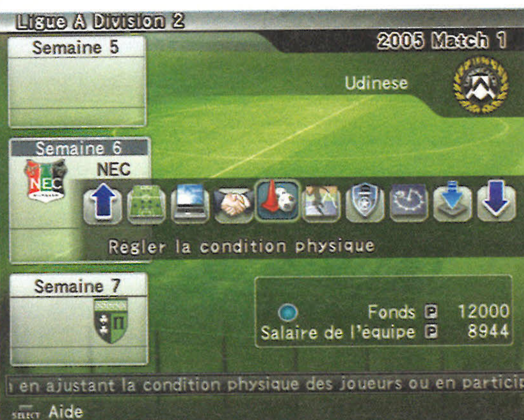


Les centres sont plus appliqués et il s'agira de mieux diriger le mec à la réception.

Les duels au soleil

Graphiquement, pas besoin de s'extasier des heures : on est au niveau de l'édition précédente, donc plutôt soigné mais pas extraordinaire. La physique de la balle se montre, elle, encore plus réussie et sur le plan des animations, c'est le nirvana, l'extase vidéoludique (ndlr : c'est beau quand tu parles). Chaque mouvement s'avère criant de vérité et il y en a pour toutes les situations. Au sol ou dans les airs, pour une passe, une tête, un tacle, une chute ou un arrêt réflexe, on frôle la perfection dans le rendu. Le fait d'avoir complètement repensé les collisions change pas mal la donne. Il n'y a plus une seule manière de trébucher, les duels à l'épaule peuvent enfin être disputés et il existe des rapports de force réalistes, de même qu'un porteur de balle est plus lent. Si un joueur au gabarit d'haltérophile et un freluquet se télescopent, ce dernier va effectuer une toupie pendant que le premier se marrera, en toute logique. D'autres éléments satisfaisants animent les parties. L'arbitre, par exemple. Bien plus efficace, il siffle plus souvent. Le moindre pressing trop appuyé et le bourrin est sanctionné. Il a aussi de la mémoire. Il lui arrive désormais de distribuer un carton bien longtemps après une agression. Pour ne rien gâcher, les blessures n'adviennent plus uniquement sur des fautes. Un claquage est toujours possible et il se peut qu'il faille sortir le ballon en touche pour que les soigneurs viennent au secours d'un sportif écroulé sur la pelouse. Il demeure quand même quelques trucs agaçants. Comme les coups de pieds arrêtés où beaucoup de joueurs défendant restent statiques. Ou encore le manque de réussite parfois troublant devant des cages vides et la puissance de quelques frappes un poil exagérée. N'épiloguons pas sur le manque de licences et les commentaires hideux, on finit par être habitués. Non, vraiment, si on ne doit juger que le plaisir de jeu, on peut se préparer à ce que Pro Evolution Soccer 5 casse la baraque à frites. À confirmer le mois prochain.

Plume



La Ligue Master promet une fois de plus des heures de management acharné.





GENRE
Jeu de plateau électronique
ÉDITEUR
Matrix Games
DÉVELOPPEUR
2by3 Games/États-Unis
SORTIE PRÉVUE
Octobre 2005

GARY GRIGSBY'S WORLD AT WAR

Quoi, qu'est-ce que j'entends ? Vous ne connaissez pas Gary Grigsby, l'immortel auteur de War in Russia ? Pourtant cette fantastique simulation opérationnelle de la guerre germano-soviétique a rencontré un grand succès à sa sortie, en 1984. Rigoureux, ultra-détaillé, c'était un rêve devenu réalité pour nombre d'historiens maniaques et d'officiers d'état-major en retraite. Et puis Gary Grigsby, c'est aussi Pacific War, un autre wargame DOS offrant aux sens les délices sans fin de dizaines d'heures de planification administrative. Ah, les joies de l'organisation méticuleuse des chaînes logistiques d'innombrables garnisons japonaises éparpillées dans des îlots oubliés... L'extase pour tout expert-comptable digne de ce nom ! Plus récemment, Gary Grigsby c'était aussi Steel Panthers, simulateur tactique de blindés remarquable, quoi qu'un peu aride. Bien entendu, toutes ces antiquités à l'intérêt ludique très relatif mais au réalisme inégalé s'adressaient aux wargamers les plus endurcis, les vrais, les tatoués. Le genre de cinglés qui aiment se regrouper en bataillons virtuels pour parader tout le week-end en uniformes d'époque. En référence aux vieux soldats de Napoléon, ces joueurs d'exception se surnomment entre eux « les grognards » (leurs femmes et leurs psychiatres utilisent un autre mot). Mais ces dinosaures sont maintenant en voie de disparition, les temps sont durs et pour survivre, ce pauvre Gary doit s'abaisser à concevoir un jeu plus accessible, doté d'une interface plus intuitive, capable de tirer parti des accessoires les plus modernes. Par exemple, il faut gérer la souris.



L'un des fronts les plus cruciaux de la guerre : la bataille des convois dans l'Atlantique Nord.





Comme d'hab, les graphismes ont environ 10 ans de retard.

On n'arrête pas le progrès

Ce nouveau projet compréhensible par des humains ordinaires, c'est World at War. Son thème est ambitieux : rejouer la Deuxième Guerre mondiale à l'échelon stratégique, en contrôlant l'une des cinq grandes puissances combattantes : l'Allemagne (renforcée par l'Italie), le Japon, les Anglo-Américains, l'URSS et enfin la Chine. Le joueur dirigera l'ensemble des forces armées de son camp mais aussi la production industrielle, le ravitaillement, les ressources économiques et le développement de nouvelles technologies militaires. La tâche paraît écrasante, mais le design se focalise sur les aspects importants, de manière à les traiter de la façon la plus intéressante possible, plutôt que se disperser en une myriade de détails agglutinés tant bien que mal les uns aux autres. Ainsi Gary évite le piège du temps réel, séduisant mais ingérable, et préfère l'enchaînement bien plus propre d'un système à base de tours de jeu. Il n'y a pas non plus de diplomatie, probablement une bonne idée puisqu'en général les ordinateurs sont incapables de gérer cet aspect des jeux de stratégie. On ne sait pas encore si la recette sera savoureuse, mais pour une fois la cuisine du chef semble bien rangée.

Atomic





Décollant de leur base de Rabaul, des bombardiers nippons harcèlent Guadalcanal...





Un « deck » de cartes customisable vous permettra de bénéficier de ressources ou de troupes supplémentaires.

AGE OF EMPIRES III

GENRE
RTS papy

ÉDITEUR
Microsoft Games

DÉVELOPPEUR
Ensemble Studios/ États-Unis

SORTIE PRÉVUE
4 novembre 2005

De passage à Paris, l'ami Bruce Shelley d'Ensemble Studios en a profité pour venir nous rappeler qu'Age of Empires III sortait bientôt et que vraiment, c'était un bon jeu qui poutre. Mais comme il sait qu'un long discours n'est pas forcément ce qui parle le plus aux gamers que nous sommes, Bruce nous a carrément filé une galette « preview » du jeu. Il est sympa, Bruce. Il a juste oublié d'activer le mode multi sur sa bêta, c'est idiot. Qu'importe, on a enfin pu jouer à la campagne solo et s'éclater avec le mode Escarmouche, de quoi se faire déjà une idée plus précise du potentiel du titre.

Oui, il est beau ton jeu

Inutile de vous rappeler les fondements de la série, tout bon joueur qui se respecte sait qu'il s'agissait jusqu'ici d'un RTS pur jus, avec un background historique, le tout en 3D isométrique. La grande nouveauté de ce denier opus, comme se plaît à le rappeler Bruce dès les premières minutes de sa présentation, c'est le moteur graphique 3D flambant neuf. Et même s'il n'envoie pas du bois comme un Dawn of War, par exemple, il faut admettre que le bougre est plutôt beau gosse. L'eau est particulièrement réussie, le niveau de détails des unités est impressionnant et tout bouge avec un souci de réalisme bluffant. À ce titre, le moteur physique Havok apporte sa petite touche à l'édifice : les bâtiments explosent par morceaux qui s'éparpillent aux alentours, la pauvre piétaille virevolte dans les airs sous l'effet d'une rencontre malencontreuse avec un boulet de canon : c'est un véritable massacre chorégraphié. Malheureusement, et contrairement à ce qui avait été initialement envisagé, tout cela ne sert qu'à flatter ses rétines, cette débauche d'effets n'ayant aucun impact sur le gameplay.



Lorsqu'ils tombent sous le feu des canons, les ailes de vos moulins s'immobilisent de manière tout à fait réaliste. C'est trop bien Havok !

On ne va pas faire la fine bouche

AoE3 embraye là où AoE2 s'arrêtait : quelque part autour de l'an 1500, à l'aube de la colonisation des Amériques. La campagne solo démarre d'ailleurs sur les chapeaux de roues, en vous demandant de défendre une place fortifiée contre les assauts répétés de l'ennemi. Dès les premières secondes de jeu, on est donc





En haut à gauche, ma piétaille sous les verrous ne demande qu'à se joindre à la fête.

plongé au cœur de l'action. La narration se poursuit ensuite pour couvrir l'histoire d'une famille de colons sur trois générations, pour un total de 24 missions. En mode Escarmouche, le jeu vous permettra de prendre le contrôle de huit civilisations : Allemands, Français, Hollandais, Espagnols, Britanniques, Russes, Portugais et Ottomans. Chacune dispose de ses unités et bâtiments propres, ainsi que de spécificités de gameplay qui permettront à chaque type de joueur de trouver la faction qui lui convient le mieux. Les Hollandais, par exemple, peuvent construire des banques qui leur permettront de générer automatiquement de l'or (sans qu'il soit besoin d'exploiter une mine), les Russes disposent de ressources supplémentaires, les Portugais jouissent de deux « centres-villes », etc.

Des petits trous, des petits trous...

Les mécanismes de jeu sont relativement classiques, les objectifs de mission aussi : qu'il s'agisse de faire tomber une ville ennemie, d'anéantir son armée ou de récupérer des trésors sur la carte, votre souci principal sera de trouver la bonne méthode pour contrer l'adversaire en levant les unités appropriées. Personnellement, j'ai beaucoup apprécié la facilité avec laquelle on dessine de larges trous dans les murailles ennemies à l'aide de ces gros canons qu'on appelle « bombardes ». Les fantassins, eux, ont finalement compris qu'il était nettement plus efficace de balancer des torches enflammées sur les bâtiments, plutôt que d'essayer de les faire tomber à coups d'épée. Ça peut paraître évident dit comme ça, mais rejouez à d'autres RTS du même acabit, vous comprendrez mieux pourquoi je souligne cette avancée.

Home sweet home

Comme j'avais déjà eu l'occasion de vous le signaler dans le dernier reportage, l'autre grosse nouveauté de ce troisième épisode (outre le joli moteur 3D, oui, du calme Bruce), c'est la Capitale. Chaque civilisation dispose de sa propre cité, sise sur sa terre natale, avec laquelle il est possible d'interagir depuis le nouveau monde. Son rôle est essentiellement

Des « trésors » sont répartis un peu partout sur la carte, gardés par des animaux féroces ou des brigands.





Hé, revenez ! Je déconnais quand je parlais de brochettes.

d'amener un petit côté « RPG » au jeu. Régulièrement, vos troupes récoltent des points d'expérience, soit en triomphant d'un ennemi, soit en construisant de nouveaux bâtiments ou encore en découvrant des « trésors » disséminés sur la carte de jeu. Ces points d'XP permettent à votre Capitale de grappiller du niveau et pour chaque nouveau palier atteint, elle offrira la possibilité au joueur de bénéficier de renforts ou de ressources supplémentaires. Essentiel pour renverser la vapeur quand les choses tournent mal.

Révisionnisme ludique

Qui dit conquête de nouvelles terres, dit aussi présence d'indigènes avec lesquels il va falloir composer. Je ne m'attarderai pas une nouvelle fois sur le choix (discutable) d'avoir fait de ces amérindiens des alliés pour les colons. On sait que la réalité historique fut bien différente, mais les gens d'Ensemble se sont déjà exprimés sur le sujet : c'est avant tout un choix de gameplay. Soit, évitons de relancer la polémique et concentrons-nous sur leur apport concret dans le jeu. En passant avec eux des alliances et en établissant des routes commerciales, vous pourrez disposer de ressources supplémentaires ou de points d'expérience pour booster votre Capitale, apprendre de nouvelles technologies et enrôler plus de troupes. Bref, leur apport est indéniable et ne pas vous en servir pourra rapidement jouer à votre désavantage au cours de la partie.



Votre Capitale (ici, Malte) évoluera au cours des parties en engrangeant des points d'XP, comme un perso de RPG.

Du moment que je bats Fumble...

Malgré quelques légers bugs (Ensemble Studios termine la phase de « tuning » pour nous débarrasser de tout ça) et l'impossibilité de tester cette version en multijoueur, on est désormais rassurés : cette preview tient a priori toutes ses promesses. Oui, Age of Empires III est beau et si l'on est habitué à la saga, on retrouvera rapidement ses marques. L'ajout d'une Capitale et l'aspect tactique appuyé qu'elle amène, sans oublier les alliés amérindiens, sont autant d'éléments qui suffiront sans conteste à faire de ce titre un incontournable de fin d'année.

Faskil

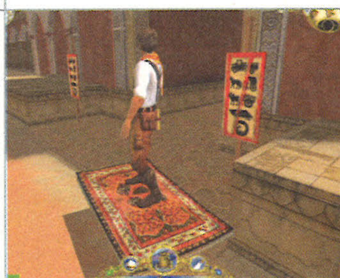


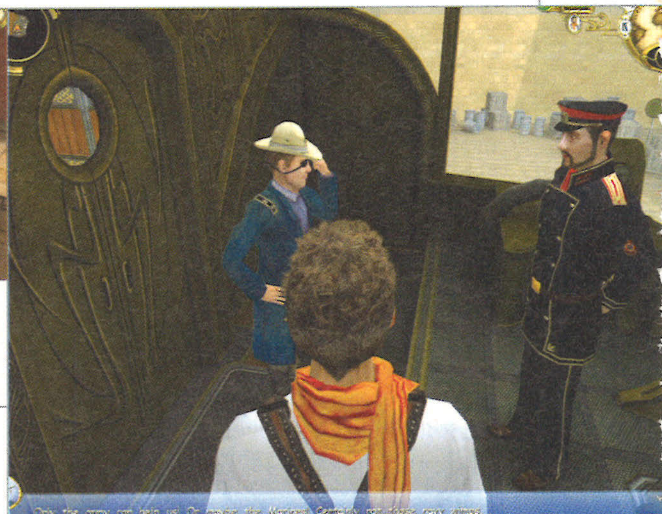
80 JOURS

GENRE
Genre du jeu
ÉDITEUR
Focus Home Interactive
DÉVELOPPEUR
Frogwares/ Franco-Ukrainiens
SORTIE PRÉVUE
27 octobre 2005

Parmi le flot continuel de jeux d'aventure à petit budget qui inonde nos PC, il est bon de voir que certains développeurs prennent le temps de se programmer des moteurs graphiques ou de pondre quelques idées de gameplay sympathiques. Frogwares, par exemple, s'est décidé à passer à la 3D pour les persos comme pour les décors. C'est pas Source, mais c'est pas moche non plus. Les contrôles d'Olivier, le héros vu à la troisième personne, ne sont pas super fluides, mais pour un jeu d'aventure ça devrait aller. Quelques véhicules permettent aussi de se déplacer rapidement d'une énigme à l'autre (enfin rapidement, ça dépend… l'éléphant n'est pas une flèche), pendant que le cycle jour/nuit et la météo mettent de l'ambiance. Le passage des jours stressera aussi les joueurs puisque comme le nom du jeu l'indique, il faudra résoudre en temps limité de nombreux problèmes au cours de votre voyage. Faire fuir une vache sacrée, réparer l'énorme train Goliath… Ces puzzles m'ont paru plutôt faciles. En sera-t-il de même pour tout le jeu ? On verra. À part ça, à vous de gérer votre emploi du temps, votre budget et les missions annexes pour gagner de l'argent. Pour les mous du neurone, des règles de jeu sans contraintes et donc plus tranquilles, seront disponibles. Le but de 80 jours semble surtout de faire un joli voyage sans se prendre la tête et avec humour. Frogwares a inventé pour l'occasion un monde assez parodique et inspiré de Jules Verne (bah oui encore lui, anniversaire du centenaire de sa mort + licence gratos = bon filon). Bon c'est peut-être pas du Terry Pratchett, mais le traitement du sujet à l'air rigolo.

Fumble





80 jours ne manque pas de personnages haut en couleur.



Un lecteur de rouleau pour écouter les messages envoyés pas votre oncle. Jules Verne aurait-il pensé à un truc pareil ?

VOYAGE AU CŒUR DE LA LUNE

GENRE
Aventure en faible pesanteur
ÉDITEUR
Nobilis
DÉVELOPPEUR
Kheops Studio/ France
SORTIE PRÉVUE
Octobre 2005

Dans sa recherche constante d'originalité, Kheops Studio invente le puzzle-like dans lequel le héros peut mourir. Un temps limité, une astuce à comprendre, et si tu trouves pas, tu crèves. C'est concept. Rassurez-vous (si vous avez tenté la démo et pesté contre cette énigme mortelle), ce genre de petit ratage ne devrait pas se reproduire dans la suite de l'aventure. Kheops Studio cherche toujours à gonfler l'intérêt de ses Myst-like en offrant plusieurs solutions aux puzzles, du bricolage d'inventaire à la pelle et des informations cachées. Le but du joueur ne se limitera donc pas à faire fondre ses neurones pour arriver à la fin de l'histoire, mais de flâner à la découverte d'un monde évidemment inspiré de l'œuvre de Jules Verne. J'entends par là que les développeurs ont dû brûler quelques vieux tomes de « De la Terre à la Lune » pour en inspirer les effluves, vu le côté halluciné du background. Vous êtes Michel Ardan, célèbre aventurier au look un peu cartoon qui se retrouve seul sur la surface de la lune. Les énigmes commencent dès votre réveil dans la capsule, avant même l'alunissage et continuent dans un cratère étrangement habité. Il semble que Kheops s'en soit donné à cœur joie sur le design des Sélénites (les habitants de la lune) et des divers lieux à visiter : ruines, végétation lunaire, etc. Il paraît aussi qu'ils n'ont pas lésiné sur le contenu. Qui s'en plaindra ?

Fumble



L'histoire se dévoile petit à petit via des dessins commentés.



Courant d'air !!



SID MEIER'S CIVILIZATION IV

GENRE
Conquête du monde

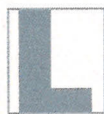
EDITEUR
2K Games

DÉVELOPPEUR
Firaxis/ États-Unis

SORTIE PRÉVUE
21 octobre 2005



Difficile à croire, mais ces fusiliers vont se faire massacrer par de minables archers.



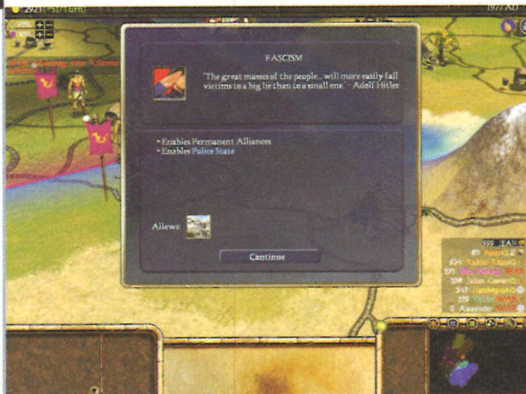
Les maîtres du Monde en herbe vont être contents : Sid Meier débarque avec un nouvel opus de sa série Civilisation, cette fois-ci en trois dimensions. Dans ce quatrième épisode donc, peu de profonds changements ont été opérés. Le système de culture intégré dans Civilization 3 est toujours présent, ainsi que la gestion des matières premières nécessaires à l'élaboration de certaines unités (non, un B-52 ne se construit pas uniquement avec du bois). À cela viennent se greffer plusieurs nouveautés, plus ou moins importantes. La plus intéressante concerne la possibilité de gérer précisément les divers aspects de la constitution, à savoir les questions religieuses, économiques, législatives et politiques de la nation contrôlée. Dit comme ça, cela peut paraître hyper compliqué, mais en pratique on choisit un système parmi cinq proposés dans chaque domaine, système qui apportera des bonus ou malus spécifiques. Par exemple, un état policier produira des unités plus expérimentées que la normale et une économie protectionniste vous empêchera de commercer avec les autres nations en échange d'un gain de productivité dans toutes vos villes. Logique, mais il fallait y penser.

Civ City 4

La gestion de celles-ci a également légèrement évolué depuis le précédent opus. En plus des habituels travailleurs qui récolteront de la nourriture ou construiront les bâtiments et unités demandés, on trouve maintenant des scientifiques, des religieux, des artistes et des marchands qui permettront d'accroître divers facteurs, comme la culture de la cité ou le taux d'apparition des personnalités importantes. En effet, on verra régulièrement venir des unités spéciales, apportant un bonus éphémère ou permanent, selon le type concerné. A priori plus inutile qu'autre chose, ce nouvel élément peut néanmoins importer dans des situations où l'on doit rapidement renforcer le rayonnement culturel d'une région pour la conserver dans son territoire, ce qui semble arriver plus souvent qu'on ne le pense. Mais malgré tous ces ajouts, Civilization 4 demeure très proche de ses prédécesseurs, avec un arbre technologique et des unités globalement similaires. On peut également se demander quel est l'intérêt d'opter pour une représentation en trois dimensions, d'autant plus que celle-ci est loin de faire des miracles et nuit à la lisibilité plus qu'elle ne la sert, alors que de nombreux points qui ne demandaient qu'à être améliorés, comme les affrontements militaires ou la diplomatie, restent actuellement vraiment basiques. Peut-être que cela changera d'ici la version finale, ce qui nous éviterait pas mal d'incohérences et rehausserait l'intérêt de cette suite, mais rien n'est moins sûr. Oui, vous voyez parfaitement où je veux en venir : attendez le test.

Ttask





La science mène au fascisme. Ça n'est pas moi qui le dit, c'est Sid Meier.





L'interface a l'air bordélique ? Normal, elle l'est.

A première vue, Legion Arena fait penser à un clone de Rome Total War : ça se passe à Rome du temps de la République, on commande une armée et comme d'habitude le but du jeu consiste à tuer des tas de gens qui sont pas comme nous. Des Celtes, des Étrusques, des esclaves mal embouchés qui manifestent pour la semaine de 120 heures... Bref, des sauvages, des barbares et des terroristes. Tout comme dans RTW, les batailles sont représentées en 3D temps réel, on dispose d'une vaste panoplie d'unités historiquement correctes et ici aussi le moral des troupes est un facteur déterminant. En effet, contrairement à la plupart des STR, où nos soldats obéissent sans sourciller à nos ordres les plus stupides et se laissent tailler en pièce avec



Avec un bon plan dès le départ, il n'est même pas nécessaire d'intervenir par la suite.

LEGION ARENA

GENRE
Fast-food militaire
ÉDITEUR
Nobilis
DÉVELOPPEUR
Slitherine Software/ Angleterre
SORTIE PRÉVUE
Novembre 2005

une indifférence bovine, ici nos braves guerriers n'hésitent pas à tourner les talons et s'enfuir à toutes jambes quand ils estiment que les carottes sont cuites. Les lâches. Au prix que je les paye, ils pourraient faire un effort et mourir un petit peu quand je leur demande.





Pour chaque niveau d'expérience, les unités gagnent une nouvelle compétence.



Une ligne d'infanterie lourde devant, des javelots par-dessus et la cavalerie dans le flanc : c'est dans la pocket.

Bande de syndicalistes

Mais les similitudes s'arrêtent là. Pas question par exemple de déplacer ses légions à travers l'Europe et de gérer un empire familial : on se limite aux batailles, point barre. Avant le début des hostilités proprement dites, on place soigneusement ses unités sur la carte, avec des ordres précis spécifiant leur formation et leur vitesse de marche, puis on donne le signal de départ et on observe le résultat. De chaque côté les colonnes se mettent en branle et finissent par se percuter au milieu, la cavalerie écrabouille la piétaille ou se noie dans les marais, les lanciers empalent l'infanterie légère ou se font cribler de javelots... Le résultat ne doit rien à la chance : tout dépend de votre plan de bataille initial. Il est possible de le modifier à la volée en tentant de donner de nouveaux ordres pendant les combats, mais la capacité de commandement de votre général est sévèrement limitée et il est très difficile de coordonner des armées trop nombreuses. C'est tactique mais ça va très vite : la bataille est pliée en deux minutes chrono, c'est tellement rapide qu'on a tout de suite envie de passer à la suivante. Après chaque massacre, les survivants peuvent utiliser les points d'expérience gagnés pour acquérir de nouvelles compétences martiales (esquive, feinte, spécialisation anti-cavalerie...). Le choix est déjà très large, mais en plus on peut dépenser de l'or pour améliorer ses vétérans, en leur payant des armes de meilleure qualité que l'équipement standard, ou pour recruter de nouvelles troupes. Les possibilités de customisation sont énormes et chacune de vos compagnies est ainsi le fruit d'une savante évolution. Reste à voir si l'intérêt se maintient au fil des heures, mais Legion Arena s'annonce comme un bon petit jeu tactique, simple mais pas simpliste.

Atomic

Récompenses obtenues par la version originale sur Xbox







Microsoft game studios











FABLE
The Lost Chapters

A CHAQUE CHOIX, SES CONSEQUENCES. Deviendrez-vous un noble chevalier, un terrible hors-la-loi ou le mélange des deux ? Fable : The Lost Chapters sur PC Windows XP et Xbox développe les possibilités d'évolution du jeu de rôle original maintes fois primé. Plus de terres à parcourir et de destinés à accomplir. Explorez au fond de vous-même, découvrez ce que vous deviendrez. www.microsoft.com/games/fable





GENRE
FPS
ÉDITEUR
2K Games
DÉVELOPPEUR
Pterodon/ République Tchèque
SORTIE PRÉVUE
21 octobre 2005

VIETCONG 2

En plus de sa campagne solo fort sympathique, dotée d'une formidable ambiance, le premier Vietcong avait réussi à trouver son public en multijoueur. Des classes de personnages bien foutues, des armes très précises procurant des sensations de tir grisantes et des affrontements brutaux : tout ça sera de retour dans sa suite. Tout du moins, c'est le sentiment que l'on a après quelques heures de jeu. Si les modes proposés restent archi classiques (du DeathMatch et du Capture the Flag), il faut reconnaître que le fun est là. On prend un grand plaisir à éliminer un imprudent d'une balle bien placée, tout en se déplaçant le plus furtivement possible, progressant régulièrement caché par un arbre, un rocher ou n'importe quel abris de fortune (forcément, il y a peu de bidons et de caisses dans la jungle alors il faut trouver quelque chose pour remplacer) ; l'immersion est toujours aussi bonne. Par contre, dans la version que nous avons pu essayer, les graphismes étaient bien pauvres, avec une végétation finalement peu dense, des décors très anguleux et des effets très classiques. Le premier épisode n'avait pas marqué les esprits par son moteur, mais à quelques semaines de la sortie, afficher une telle pauvreté est indécent. Ce détail mis à part, il n'y a pas grand-chose à regretter au niveau technique, avec une très bonne stabilité et un netcode solide. Pour peu que les cartes de la version finale soient bien étudiées, Vietcong 2 devrait satisfaire les fans du premier.

Ttask





Oui, bon, d'accord : le moteur physique n'est pas tout à fait au point.



Une kalash et des caisses, ça sent bon l'originalité.

GENRE
Retour de croisade
ÉDITEUR
Playlogic International
DÉVELOPPEUR
Cauldron/ Slovaquie
SORTIE PRÉVUE
Fin 2005

LES CHEVALIERS DU TEMPLE 2

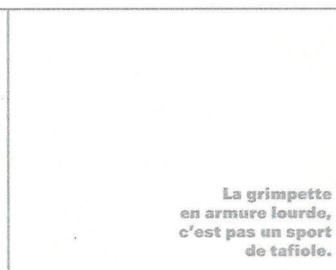
Souvenez-vous, mai 2004. Atomic testait Les Chevaliers du Temple : « Huit heures de bagarre sans éclat ni imagination ». Verdict : 3/10. Eh bien, devinez qui revient dîner ce soir ? Paul de Raque, notre héros croisé faucheur de Sarrasins et autres démons. Et ce coup-ci, ce n'est pas Starbreeze qui s'y colle, mais Cauldron (Conan, Chaser). Si c'est pas malheureux... Enfin, moi ça me fait plaisir de voir une bonne petite preview vraiment pas finie et loin de l'être. Ça me permet d'espérer que les animations seront toutes améliorées à hauteur des mouvements fluides et gracieux que l'on voit en combat. Je n'ai pas encore bien compris comment Paul enchaînait ses attaques, mais certaines passes étaient étonnantes de réalisme. À côté, le reste ne semble pas terrible et bourré de bug : sauts ridicules, prise en mains bordélique, pathfinding des PNJs à la ramasse... Néanmoins, le jeu s'annonce suffisamment joli. Les décors en 3D s'ornent de textures honnêtes et l'ambiance dans les villes, où différents PNJ vaquent à leurs occupations, s'avère relativement bien rendue. Surtout quand la Cité est en proie à la peste. C'est exquis et plein de petites quêtes à effectuer pour le bon peuple. Chouette, mais la réalisation graphique, c'était le meilleur aspect du premier épisode, on attend de voir ce que Cauldron a inventé pour nous réveiller dans ce nouvel opus. Qu'ils finissent correctement leur jeu avant.

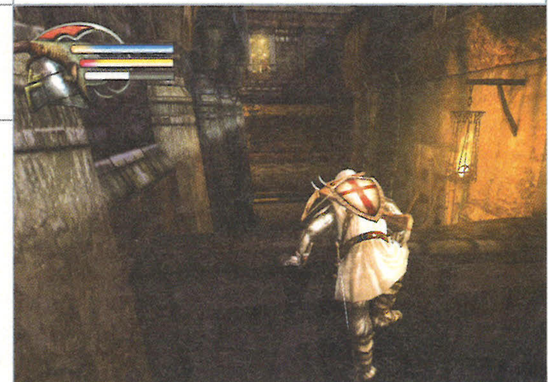
Fumble





Ah ah ! Je vais faire de la galette de ces Sarrasins !





La grimpette en armure lourde, c'est pas un sport de tafiole.

GENRE
Course
ÉDITEUR
SG Diffusion
DÉVELOPPEUR
Synetic/ Allemagne
SORTIE PRÉVUE
fin 2005

WORLD RACING 2

Spectaculaire semble être le maître-mot de Synetic pour le développement du deuxième épisode de World Racing. Saut de plusieurs mètres, carambolage impressionnant, course en sens inverse… Vous allez en prendre plein les mirettes. Malheureusement, aucun changement considérable ne semble avoir été apporté à cette nouvelle cuvée. Les habitués ne devraient pas être déroutés et les nouveaux venus pourront toujours ajuster le gameplay selon leur préférence. De la conduite arcade au réalisme, cinq niveaux sont modifiables pour s'éclater selon ses compétences. Pas moins de 40 licences de véhicules proposent des modèles en tout genre : rétro, prototype… Le choix du bolide est énorme. C'est d'ailleurs au volant de l'un d'entre eux qu'il sera possible de découvrir les cinq environnements présents parmi l'Italie, l'Égypte, Miami, etc. Mais ici, il n'est pas bon de prendre son temps pour admirer le panorama. Il faut foncer vers la ligne d'arrivée au travers divers modes solo et multijoueurs afin de débloquer véhicules et pièces de tuning. Sans révolutionner le genre, World Racing 2 pourrait bien se classer parmi les jeux de courses plus que corrects. Reste à attendre le test pour voir ce qu'il a réellement sous le capot.

Cyd


Pas besoin de 4x4 pour prendre des raccourcis. Même avec une sportive ça passe, la preuve !

Manque d'élan ? Pas la bonne caisse ? Une chose est sûre, jamais je n'atteins le passage supérieur. En tout cas, la voiture en dessous va morfler.



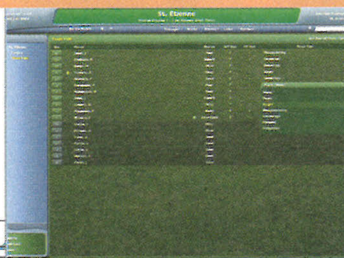

Un bon coup de pare-chocs, rien de tel pour se faire respecter dans les virages.

GENRE
Calculs déments
ÉDITEUR
Sega
DÉVELOPPEUR
Sports Interactive/ Grande-Bretagne
SORTIE PRÉVUE
4 novembre 2005

FOOTBALL MANAGER 2006

A un journaliste qui lui demandait pourquoi il n'avait pas été convoqué en Équipe de France, un joueur a répondu récemment qu'il n'était pas Taureau, fustigeant le goût du sélectionneur pour l'astrologie ! Pourtant, avec Football Manager (et auparavant avec L'Entraîneur), Sports Interactive a fait de ce sport une science exacte, proche des maths et plus précisément des probabilités. Ce n'est pas un hasard s'il y a un tableau noir dans le vestiaire… Eh oui, il faut bien les poser quelque part ces équations à multiples inconnues, car tout le monde n'a pas la capacité de calcul de votre PC ! À ce propos, la version 2006 a été reprogrammée afin de vous éviter des temps de chargements trop longs. Créer une partie – ce qui prenait 5 bonnes minutes auparavant ! – ne dure plus que 30 secondes. Quant aux calculs ingame à chaque journée, ils peuvent s'effectuer en arrière-plan, pour vous laisser naviguer dans les nouveaux menus. FM 2006 comporte plusieurs innovations bien pensées : un système d'entraînement simplifié, des caractéristiques plus précises sur les joueurs (taille, poids, personnalité…), la promotion des « minots » du centre de formation, des possibilités tactiques plus nombreuses (jouer sur tel joueur, perdre du temps…), des changements « en live » pendant le match, les statistiques des arbitres… Et durant la pause, une causerie rappelant nos conférences de rédaction : tout le monde regarde ses pompes pendant que le rédac' chef imite le chanteur d'AC/DC. Mince, moi qui jouais pour m'évader, ça va me rappeler le bureau, tout ça !

Socrates


À la mi-temps, vous prenez les joueurs entre 24 yeux pour remettre les pendules à l'heure.



Un nouveau système permet d'effectuer des ajustements tactiques sans quitter le match.


Pas évident de toucher quoi que ce soit avec le FG-42...

Alors que Brothers in Arms : Road to Hill 30 est sorti il y a à peine quelques mois, voilà que sa « suite » s'apprête déjà à envahir nos disques durs. Quelle bonne idée : je trouvais justement que ces temps-ci on manquait cruellement d'occasions de tuer des Allemands. Notez les guillemets pour parler de cette « suite ». En effet, Earned in Blood n'est pas une extension, c'est un jeu à part entière pour lequel il faudra payer presque plein pot (40 euros). Bien entendu, pour arriver aussi vite, il a fallu que le développement commence alors que le premier titre était loin d'être terminé, on ne s'attend donc pas vraiment à une révolution...
Pourtant Gearbox nous assure que mais si mais si, un peu plus de la même chose, ça vaudra vraiment le coup. D'une part, cette fois l'accent sera mis nettement plus sur les combats de rue dans les petits villages normands, plutôt que sur les coups de feu d'une haie à l'autre. Les séquences urbaines étaient à mon goût les plus intéressantes dans le premier jeu, c'est donc une bonne nouvelle. En fait, l'action

Allez Bob, sois pas douillet comme ça. Moi j'ai rien senti !



GENRE
Réchauffé

ÉDITEUR
Ubi Soft

DÉVELOPPEUR
Gearbox Software/ États-Unis

SORTIE PRÉVUE
Octobre 2005

BROTHERS IN ARMS EARNED IN BLOOD


En mode Skirmish on pourra aussi se déguiser en Allemand.

se déroulera en parallèle à celle du titre précédent, aux mêmes endroits, mais vus sous un autre angle ; du coup on aura parfois l'occasion de se croiser au coin d'une rue. Enfin, de croiser le personnage qu'on était avant. J'espère qu'on ne pourra pas se tirer dessus et se tuer : c'est déjà pas facile d'être schizo, mais alors si en plus on y ajoute des paradoxes temporels...

Malin comme un Germain

Sur le plan du gameplay, l'I.A. des ennemis a été largement renforcée, dans le but de les rendre plus mobiles. Non seulement ils seront plus nombreux et les niveaux seront plus grands, mais en plus ils coordonneront maintenant leurs actions pour contrer vos débordements et pour venir vous débusquer. Le coup de l'I.A. améliorée on nous l'a déjà fait, ça pourrait paraître une promesse en l'air. Mais dans la version bêta que nous avons reçue, les patrouilles nazies sont réellement redoutables et du coup, dès le deuxième chapitre, la difficulté devient ridiculement élevée. Au point qu'Ubi Soft nous a envoyé un gentil mail pour nous rassurer : normalement ce sera rectifié pour la version finale. Vaudrait mieux, parce que là c'est un peu Omaha Beach tous les jours. Dans les autres nouveautés, on notera l'apparition de half-tracks ou de transports de troupe blindés qui viendront vous vomir des escouades de SS directement sur la tronche tout en vous arrosant à la mitrailleuse lourde. Mais le plus innovant devrait être la possibilité d'utiliser des pains d'explosif, pour ouvrir des brèches dans certains murs et ainsi surprendre l'ennemi en dégageant de nouveaux passages. Attention, il ne faudra pas tout fracasser sans réfléchir, parce que ces sacripants de Boches pourront eux aussi en profiter pour vous contourner ! Prévu pour octobre, le jeu sortira sans doute avant qu'on ne puisse le tester. Prudence...

Atomic





J'aime bien le TNT, c'est très efficace pour fabriquer des portes.

GENRE
FPS gras
ÉDITEUR
Empire Interactive
DÉVELOPPEUR
Strangelite/ Royaume-Uni
SORTIE PRÉVUE
26 octobre 2005

STARSHIP TROOPERS

Petite perle de second degré, Starship Troopers se voit adapté en FPS par les Anglais de Strangelite, pour l'instant responsables des pas glorieuses conversions PC de Virtua Tennis et Crazy Taxi. Après quelques niveaux passés sur une version bêta, on peut se faire une idée assez précise du gameplay : on est vraiment en face d'un jeu gras, avec plusieurs dizaines d'ennemis simultanément présents à l'écran, des munitions qui ne viennent jamais à manquer et une difficulté due à la gestion du surnombre plus qu'à l'I.A. des monstres. Il est d'ailleurs surprenant de voir à quel point le moteur graphique se débrouille bien pour représenter des armées entières avec en bonus un éclairage dynamique plus que satisfaisant. Globalement, l'identité visuelle du film est très bien retranscrite, même si l'intensité des batailles n'est pas encore au point, notamment à cause d'une ambiance sonore pour l'instant très pauvre. Cela n'empêche heureusement pas de passer quelques moments épiques où l'on se retrouve complètement encerclé, tirant plusieurs minutes sans cesser sur une armée de parasites dont on ne voit jamais la fin. Si les quelques problèmes techniques rencontrés sont corrigés d'ici la sortie et que l'on retrouve un peu plus de variété dans les ennemis et les armes que dans la version essayée, ce Starship Troopers pourrait bien trouver son public dans la catégorie des FPS ultra bourrins aux côtés d'un Serious Sam 2, censé sortir à peu près simultanément.

Ttask



Le moteur est capable d'afficher beaucoup d'ennemis et des éclairages dynamiques sans broncher.



« Hein ? Quoi ? Derrière moi ? »



GENRE
Bourrinage tactique WW2
ÉDITEUR
CDV Software
DÉVELOPPEUR
Nival Interactive/ Russie
SORTIE PRÉVUE
Octobre 2005

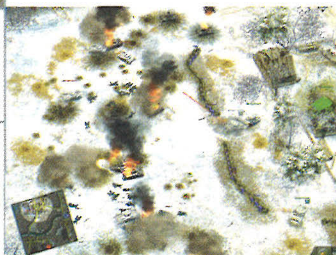
BLITZKRIEG 2

Incroyablement fertile en extensions, clones et missions customs développés par des admirateurs, Blitzkrieg commençait tout de même à lourdement accuser son âge. C'est pourquoi Nival, le développeur russe, a entrepris d'en programmer une suite, ou plutôt un remake. En effet il y a très peu de modifications du gameplay à attendre : à première vue ça se joue exactement pareil, on reste dans le jeu tactique Seconde Guerre mondiale bien bourrin. Le vrai changement est visuel : on passe de la 2D à la 3D, avec rotations de caméra et zoom. Le jeu comportera trois campagnes (allemande, anglo-américaine, soviétique) permettant de se battre aussi bien en Russie qu'en Afrique du Nord ou dans le Pacifique. Entre chaque mission, on pourra sélectionner des officiers de plus en plus expérimentés pour améliorer les performances au combat des troupes. Ainsi, un lieutenant sorti d'une académie militaire sera nécessaire pour que les bidasses apprennent à creuser des trous pour se cacher dedans ou pour qu'ils découvrent l'art complexe du lancer de grenades… Je ne sais pas trop ce que ça va donner en pratique, mais ce que j'ai pu en voir ne me rassure pas en ce qui concerne l'un des gros points faibles du précédent titre : l'Intelligence Artificielle. Espérons qu'elle se comportera mieux dans la version définitive, histoire qu'on ait un peu moins de boucherie stupide et un peu plus de tactique.

Atomic

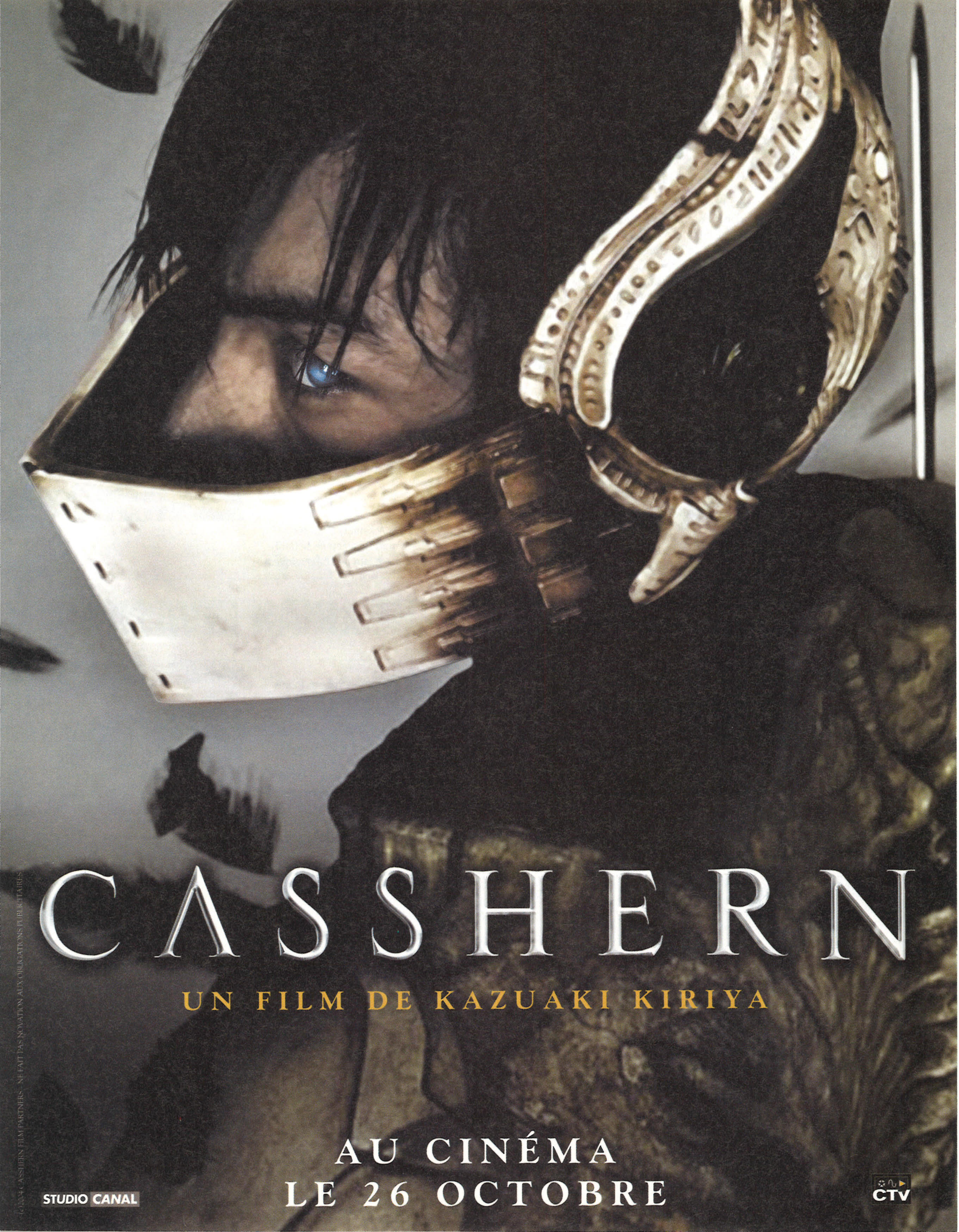


Philippines, 1941 : Pour une fois, ce ne sont pas les Américains qui débarquent.



Sur le front russe, l'artillerie lourde est de rigueur.




CASSHERN
UN FILM DE KAZUAKI KIRIYA
AU CINÉMA
LE 26 OCTOBRE
STUDIO CANAL
CTV
©2004 CASSHERN FILM PARTNERS - NE FAIT PAS NOVATION AUX OBLIGATIONS PUBLICITAIRES

ROME TOTAL WAR BARBARIAN INVASION

GENRE
Boucherie chevaline
ÉDITEUR
Sega
DÉVELOPPEUR
Creative Assembly/ Angleterre
SORTIE PRÉVUE
Octobre 2005

Les civilisations sont éphémères. Tenez, l'Empire romain par exemple. On se crève la santé à en faire une super-puissance dominant toute la Méditerranée, on réduit en esclavage les Carthaginois, Grecs, Perses, Égyptiens et autres rivaux jaloux, on génocide les Germains et les Gaulois à tour de bras, on abolit la République pour la remplacer par une dictature héréditaire de droit divin... Et alors qu'on croit avoir conquis le monde une bonne fois pour toutes, on tourne le dos trois ou quatre cents ans et paf ! On retrouve Rome au fond du caniveau. Vraiment, des injustices pareilles c'est à vous dégoûter de la mégalomanie. Barbarian Invasion, la première extension du merveilleux Rome Total War, vous propose d'en faire vous aussi l'amère expérience : après avoir construit Rome ce qui, souvenez-vous, ne s'est pas fait en un jour, vous allez pouvoir démantibuler son empire en lançant contre lui vos hordes malodorantes d'Ostrogoths, Vandales et autres Saxons. Vous pourrez aussi vous la jouer César et tenter de faire face aux armées poilues qui se massent à vos frontières, mais l'Empire étant maintenant coupé en deux entre Rome et Constantinople, ce ne sera pas chose facile. Surtout qu'on murmure que des démons venus de l'Est approchent, massacrant tout sur leur passage... Leur chef, un certain Attila, serait paraît-il un jardinier remarquable, quoi qu'aux méthodes particulièrement radicales.


La nouvelle capacité spéciale des paysans : ils peuvent se noyer dans la rivière.




La religion est toujours bien pratique pour donner du courage aux hommes que vous envoyez à une mort certaine.

Extension XXL

Une fois de plus, Creative Assembly a fait les choses en grand : Barbarian Invasion ne se limite pas à un lifting de la carte d'Europe et à quelques unités supplémentaires. C'est en effet pas moins de dix nouvelles factions qui vous sont proposées, ainsi qu'un ordre de bataille bouleversé par 300 ans d'évolution des tactiques militaires. Alors que les combats nocturnes sont maintenant possibles, le gameplay stratégique a lui aussi été modifié pour refléter le mode de vie des tribus nomades, capables d'abandonner leurs régions natales avec armes et bagages pour transplanter toute leur population dans un royaume voisin. Les nations barbares sont aussi plus développées, plus avancées technologiquement que par le passé. Leur culture sera également influencée par les superstitions en vogue à l'époque. En bons illuminés, les adorateurs des prophètes Jésus et Zarathoustra auront bien entendu tendance à s'étriper mutuellement chaque fois que l'occasion s'en présentera. Sans compter toutes les sectes chrétiennes hérétiques à ramener vers la seule vraie foi par le fer et le feu, ainsi que tous ces païens qu'il faut tuer d'urgence pour sauver leurs âmes... Les émeutes locales pourront également dégénérer en véritable guerre civile, les généraux les moins scrupuleux risquant alors de retourner leur veste et de passer à l'ennemi avec leur armée. Argh, ça va être difficile d'attendre le test.

Atomic




Plutôt efficaces, les quadripodes de l'époque.



JWT

MERCI

TELE2 ADSL. C'EST VOTRE ARGENT QUI VA ÊTRE CONTENT.

ADSL jusqu'à 20 méga(1)	ADSL jusqu'à 20 méga + téléphone illimité(1) local et national
7,50 €	17,50 €
Prix TTC/mois les 3 premiers mois puis 14,85 €/mois les 9 mois suivants.	Prix TTC/mois les 3 premiers mois puis 24,85 €/mois les 9 mois suivants.
Avec présélection à la téléphonie. Débit maximal valable en zones dégroupées	

• L'ADSL TELE2 INTERNET, c'est tous les avantages de l'ADSL associés à des tarifs qui font la renommée de TELE2 • Disponibilité permanente de votre ligne téléphonique • Durée de connexion, volume d'envoi et réception de données illimités • Pas de frais de mise en service • Décidément, il est temps de passer à l'ADSL avec TELE2 INTERNET !

Inscription en ligne sur www.tele2.fr
ou au 0 805 04 11 52

TELE2.INTERNET

Le piratage nuit à la création artistique (loi du 21 juin 2004). Tarifs au 01/09/05.

(1) Offre valable pour toute inscription avant le 31/12/05. Offre disponible uniquement en zones dégroupées par TELE2. Tarifs mensuels TTC applicables la première année (au-delà 19,85 €/mois pour l'ADSL jusqu'à 20 mégas et 29,85 €/mois pour l'ADSL jusqu'à 20 mégas + téléphone illimité), sous réserve de la souscription au service de téléphonie avec Présélection (sans souscription ou en cas de résiliation ultérieure de la Présélection, tarif majoré de 5,10 € TTC/mois) et de l'éligibilité de la ligne au service TELE2 ADSL, hors frais de résiliation (96 € TTC, diminué de 3 € pour chaque mois calendaire entier écoulé entre les dates d'activation et de résiliation) et, le cas échéant, hors location du modem (2,5 € TTC/mois). Débits ATM maximaux disponibles en fonction des caractéristiques de la ligne téléphonique : de 20 Mb/s à 608 kb/s en voie descendante et de 800 kb/s à 160 kb/s en voie ascendante. Pour le téléphone illimité : offre réservée aux particuliers pour un usage personnel et familial. Forfait mensuel d'une durée illimitée, applicable 7j/7 et 24h/24 aux appels vers un téléphone fixe, en France métropolitaine, hors : numéros spéciaux, numéros d'accès à internet et télécopie. Les appels non compris dans le forfait sont facturés selon le tarif de base TELE2 en vigueur. Services disponibles séparément : pour plus de renseignements, contacter TELE2 au 0 805 04 11 52 (appel gratuit) ou sur tele2.fr.

Ouch, ça brûle. Le soleil tape fort sur le sable qui à son tour chauffe les pattes de mon pauvre Ratonga. Ce n'est pas Kebra, non. Malheureusement, je n'ai pas pu utiliser mon personnage principal pour cette bêta. Le niveau 45+ n'ayant pas encore été atteint pour cause d'une tonne d'autres jeux à tester. La représentante de presse de SOE, April Jones, se montre plus que compréhensive : pour la durée du test, les journaleux se voient fournir des perso adéquats, équipés et prêts à l'emploi. C'est cool. À nous les joies du désert ! Arrivé sur la plage, on ne peut que constater la beauté du lieu. Les falaises se montrent tout



J'ai rien compris ! J'ai rien compris !



GENRE
MMO en babouche

ÉDITEUR
Sony Online Entertainment

DÉVELOPPEUR
Sony Online Entertainment/ États-Unis

SORTIE PRÉVUE
Dispo

EVERQUEST II DESERT OF FLAMES

à fait réussies et les oasis terriblement attirantes. Un tour en tapis volant nous amène à la ville orientale Maj'Dul, où un palais et quelques tours aux couleurs étincelantes nous accueillent. Le côté chaleureux fonctionne à merveille sur certains bâtiments assez classiques. En revanche, dès que SOE tente de faire du héroïque fantaisie, le look de la déco flanche un peu dans le style Las Vegas clinquant et vulgaire. C'est pas trop gênant, comme pour la peau d'aspect plastique des personnages à laquelle on s'est habitué. Un peu.

Maj'Dul, c'est Byzance

Difficile de parcourir l'extension Desert of Flames de long en large, et pour cause, elle mènera les joueurs jusqu'au niveau 60. De nouvelles compétences viendront étoffer votre profession, mais pour des spécialisations plus avancées, il faudra encore attendre. Il s'avère par contre rapide d'essayer deux trois nouveautés, comme l'escalade. Pouvoir grimper des surfaces verticales très définies (on les repère à la texture inhabituelle) semble un plus agréable pour le level design, qui permet de placer des personnages non-joueurs (et donc des quêtes) dans des endroits pas forcement évident à trouver. Un petit côté plateforme est à prévoir, mais rien de bien difficile, je pense. Si vous préférez le plancher des vaches, vous pourrez passer votre vie à l'arène de Maj'Dul pour perfectionner votre maîtrise du PvP (joueur contre joueur). Deathmatch, Team Deathmatch, Destroy the Idol et Capture the Flag... pour ce que j'ai pu tester, c'est un peu le bordel. Les effets de sorts sont parfois envahissants et l'équilibre des classes ne sera probablement pas au point à la sortie de l'extension, mais qu'importe, ça semble assez fun. Les potions de vie et d'énergie qui jonchent l'arène (pas très jolie) assurent une action soutenue, et on ne peut qu'accrocher au système de jeu qui permet de contrôler divers monstres au lieu de son personnage. Ça apporte un réel bol d'air frais. Desert of Flames offre aussi son lot de collections, quêtes, factions, et bien entendu une trame principale sur laquelle enquêter. Du coup, cette extension me paraît plutôt honnête pour les joueurs ayant atteint le niveau 45 et qui attendent du contenu pour s'amuser. Mais bon, il me reste une tonne de trucs à vérifier pour le test.

Fumble

Des gardes du Vizir surveillent la ville en tapis volant et interviendront s'ils sont témoins d'un combat entre factions (en PvE). Le linge sale se lave discrètement à Maj'Dul.

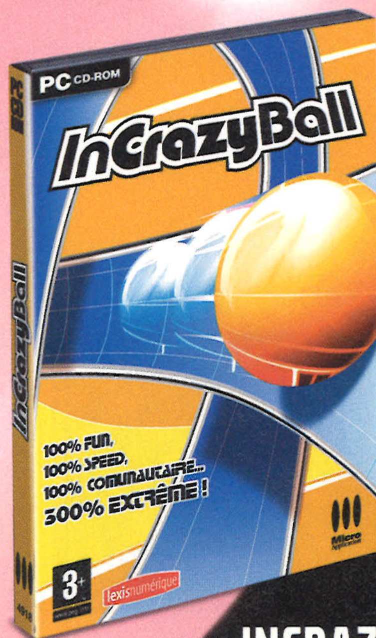


Quand les nouvelles zones sont fermées pour maintenance, les joueurs se défoulent en duels. Décidément, le PvP est très attendu.

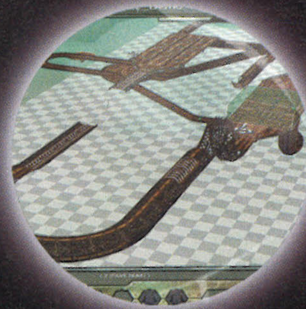




Intenses sensations









- Jouez en solo ou en ligne sur plus de 80 circuits !
- Créez et échangez vos propres circuits et modes de jeux !
- Utilisez armes et power-ups !

WWW.INCRAZYBALL.COM/FR

lexisnumérique



Micro Application

La guerre, c'est sympa mais au bout d'un moment ça lasse. Le Vietnam, le Golfe, le terrorisme, la Seconde Guerre Mondiale ou n'importe quelle autre restauration de la démocratie et de la liberté par les États-Unis, ça n'est plus super original. Il existe pourtant bien d'autres moyens de s'amuser. Shattered Union innove un peu sur le sujet et retrace donc la guerre civile américaine. Non, pas la guerre de Sécession, mais celle de 2012 qui a débuté suite à une élection présidentielle foireuse, des tensions internationales pesantes et quelques soucis mineurs, comme l'explosion d'une bombe atomique à Washington.
Bref, tout ce petit bordel ayant provoqué la division du pays, sept factions (la République du Texas, la Californie, la Nouvelle Angleterre, l'Union Européenne venue instaurer la paix et la démocratie, etc.) tentent désormais de contrôler ce qu'il reste du territoire à grands coups d'Abrams et d'Apache.

C'est à partir de cette carte que l'on décide quelle zone attaquer.



SHATTERED UNION

GENRE
Wargame
ÉDITEUR
2K Games
DÉVELOPPEUR
PopTop Software/ États-Unis
SORTIE PRÉVUE
Automne 2005



Le discret camouflage rose de ce tank lui confère un énorme bonus de défense en zone urbaine.

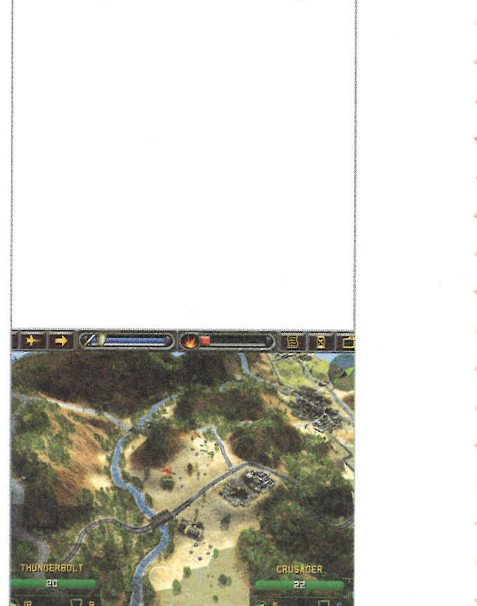
Advance Union

En pratique, le conflit est géré à deux niveaux. Dans un premier temps, une carte générale montre les territoires occupés par les différents rivaux. Lors de cette phase de jeu, chacun peut acheter de nouvelles unités, réparer celles qui ont subi des dégâts lors de précédentes batailles ou attaquer des zones ennemies. Une fois la force d'invasion sélectionnée, on change totalement d'échelle pour arriver sur ce qui ressemble à un wargame classique au tour par tour.
Shattered Union est cependant très loin de la complexité des différents titres retraçant les batailles napoléoniennes, développement parallèle pour consoles oblige. Très peu de facteurs sont à prendre en compte dans la gestion des troupes : l'essence, la portée des armes, les bonus de défense, l'environnement et c'est à peu près tout. Cela n'est pas nécessairement synonyme de pauvreté tactique, les unités étant aussi nombreuses que différentes. Tanks, hélicoptères, chasseurs ou bombardiers, infanterie, véhicules légers ou de transport, tous les genres sont représentés à l'exception notable des unités navales. Finalement, c'est assez proche d'Advance Wars sorti il y a quelques années sur Game Boy Advance, sur le plan tactique comme graphique, avec des couleurs bien pétantes et des proportions plus que fantaisistes. La version reçue souffrait par contre de sérieux problèmes d'équilibrage donnant lieux à de nombreuses aberrations, comme la destruction d'un char intact par des mitraillettes ou la survie d'une jeep à une dizaine d'obus sous prétexte qu'elle se trouve dans une forêt lui donnant une défense exagérément renforcée.
S'il ne sera certainement pas un grand jeu, Shattered Union pourrait au moins être un bon divertissement grâce à sa prise en main intuitive, à condition que ces quelques soucis ainsi que les fréquents plantages rencontrés disparaissent dans la version finale, attendue pour l'automne.

Ttask



Forcément, après un missile nucléaire il ne reste plus grand-chose de Washington.



La Force du Marketing

Empire at War

par Atomic

C'est triste, la fin de l'été. Pour profiter des derniers rayons du soleil estival, j'aurais pu partir en vacance à Bezon (95). Mais finalement je suis allé à San Francisco, parce que je le vaux bien. J'en ai profité pour faire un tour chez LucasArts, qui vient juste d'aménager dans les quatre immeubles flambant neufs que pépé George s'est fait construire au milieu d'un parc national, à deux pas du Golden Gate (coût de l'opération : 350 millions de dollars). Cette nouvelle structure concentre maintenant en un seul point les 1500 employés des firmes Lucasfilm, LucasArts et Industrial Light & Magic. C'est assez intéressant à visiter : outre des statues grandeur nature de Vador ou d'Indiana Jones dans tous les couloirs, on y trouve bien sûr restaurant, salle de gym et garderie pour les enfants du personnel, mais aussi les studios d'enregistrement et les ordinateurs utilisés pour la prise de son et les effets spéciaux numériques.
3000 ordinateurs en réseau, 1000 kilomètres de câble, 10 gigaoctets de bande passante, 100 téraoctets de stockage, y a de quoi faire des petites LANs sympas. Mais quand j'ai voulu tripoter les fils, on m'a demandé de m'éloigner et de garder mes mains dans mes poches. Même intransigeance dans la somptueuse salle de cinéma de 300 places utilisée pour les projections internes d'ILM : interdit de manger du pop-corn.

Pfff, les lourds

Pareil quand je suis passé devant les murs d'artworks de LucasArts : pas le droit de prendre en photo leurs projets secrets. C'est dommage, il y avait des images intéressantes. Ce dont j'ai le droit de vous parler par contre, c'est d'Empire at War. Bon, à vrai dire ils n'avaient pas grand-chose de neuf à montrer depuis la présentation d'il y a deux mois. Pour tous les détails sur ce jeu de stratégie temps réel développé par les anciens de Westwood (Dune 2, Command & Conquer…), replongez-vous dans le dossier du Joystick d'août. Cette visite était quand même l'occasion de voir un peu plus les combats terrestres et de précipiter quelques stormtroopers dans la gueule du Sarlacc, juste pour rigoler. Les batailles spatiales sont vraiment spectaculaires et semblent très faciles à contrôler, une caméra cinématique spéciale permet d'ailleurs de plonger au cœur de l'action pour en prendre plein les yeux. Petite déception, les phases au sol et dans l'espace ne sont pas simultanées, on ne peut donc pas soutenir l'avancée de ses quadripodes avec



Comme quoi on trouve parfois des nains décoratifs même dans les jardins des milliardaires.



Empire at War permettra de promener ses quadripodes dans la lave…

Genre : Conquête galactique temps réel
Développeur : Petroglyph/États-Unis **Sortie prévue :** Février 2006

Empire at War



Dans les marais…



La plus grande salle de projection privée du complexe ne fait que 300 places, mais heureusement à côté il y en a deux autres de 65 chacune.



… Et même en ville !



Bon appétit !

quelques salves de turbolasers orbitaux. La partie stratégique (mouvement galactique des flottes, production des troupes) ne semble pas non plus très développée. Reprenant en gros le contexte des épisodes IV à VI, le jeu permet d'utiliser au combat les principaux héros de la trilogie, mais leur liste exacte est hautement confidentielle et pour l'instant seuls Dark Vador et Obiwan Kenobi ont été dévoilés. Le secret est jalousement gardé... À la fin de la présentation, notre guide chez Lucas attire notre attention sur un poster Empire at War bien en évidence sur le mur. Il nous explique qu'il s'agit de l'affiche officielle présentée à l'E3, qu'elle a eu beaucoup de succès, que les gens se l'arrachent et que c'est la dernière qui leur reste. Gag : je lui fais alors remarquer qu'on peut y lire, bien en évidence, les noms de tous les personnages inclus dans le jeu. Gros malaise. Notre interlocuteur change de couleur en pensant à toutes les affiches distribuées. Oups, quelqu'un vient de perdre son job...

Mais pourquoi est-il aussi méchant ?

Star Wars Battlefront 2

Star Wars Battlefront 2

Genre : Battlefield Star Wars
Développeur : Pandemic Studios/États-Unis
Sortie prévue : Novembre 2005



L'autre projet sur lequel LucasArts a le droit de communiquer, c'est Battlefront 2. Si vous n'avez pas joué au premier Star Wars Battlefront (petit veinard), il s'agissait d'un FPS multijoueur extrêmement médiocre. Si sur XBox ou Playstation il avait des qualités, par manque de concurrence, sur PC il était complètement dépassé. Mais, distribué aux États-Unis en même temps que les DVD de la première trilogie, il a été instantanément propulsé en tête des ventes, devenant le plus grand best-seller de toute l'histoire de LucasArts. Comme quoi le marketing, ça peut aider... Battlefront 2 permettra donc de s'entretuer en équipe à la surface de Kashyyk, Tatooïne, Dagobah... Au cours d'une partie, le joueur ayant le meilleur score pourra se transmuter temporairement en Yan Solo, Vador ou Yoda, anéantissant tout sur son passage à coup de sabre laser, de super-jump et de strangulation télékinétique. Il sera maintenant possible de combattre dans l'espace : aux commandes d'un chasseur ou d'une tourelle de DCA, mais aussi en abordant les croiseurs avec des transports d'assaut et en allant exterminer les pilotes ennemis jusque dans les coursives de leur destroyer stellaire. De nouvelles classes de personnage feront leur apparition (espions Bothan, Dark Troopers), ainsi que des véhicules terrestres et des modes de jeu inédits. L'un d'entre eux proposera par exemple de partir en safari et de pourchasser Jarjar Binks, ou des Ewoks, le but étant d'en tuer le plus possible. Bonne idée ça. Reste à voir si Battlefront 2 vaudra le coup comparé à Battlefield 2, et ça c'est pas gagné.





« Mass market » oblige, le pilotage dans Battlefront 2 restera très facile d'accès.



30918 STÉPHANE LUDIVINE · 30938 Gwenaelle · 30812 Paco je t'aime · 30959 FABIO · 30986 JULIE · 30923 Delphine · 30808 Emeline je pense à toi · 30962 SARAH ET ETIENNE!

30925 SEVRINE CEDRIC · 30927 · 30928 Malika · 30987 MATHEW · 30806 · 34116 FARIDA · 30943 samir · 30956 Meilina! · 30992 Kader · 30974 Gruik! · 30909 Alexis · 30945 · 30921 AURELIEN · 30989 KEVIN · 30901 Chloé · 30937 ARTHUR · 30999 Boris · 30978 Mathilde · 30967 ESTHER · 30809 MICHEL SABINE

1 PRÉNOM PERSO

TÉLÉCHARGER
TÉL> 0899 70 2001
SMS> Référence Prénom(s) au 81122
Ex: 30938Gwenaelle au 81122

CATALOGUE
Encore plus de logos perso:
SMS> PERSOS au 81122

La *perso* fonctionne avec tous les logos de cette page. Ex:34116 FARIDA

OFFRIR
Offrir un logo perso :
OFFRIR+Référence+Prénom au 81122
Ex: OFFRIR 30938 Gwenaelle

2 +5000 SONNERIES

TÉLÉCHARGER
TÉL> 0899 70 2001
SMS> Référence au 81122

CATALOGUE COMPLET
Recherche par nom:
SMS> PartieDuTitre au 81122
Ex. PAR au 81122 pour "Le PARrain"
TÉL> 0899 70 2001

Recherche par thème:
Pour plus de sonneries dans un thème donné comme +50 Reggae! 1563:
SMS> CodeThème au 81122
Ex. 1563 au 81122 pour Reggae
TÉL> 0899 70 2001

ÉCOUTE & REMIX
TÉL> 0899 70 2001
Pour préécouter toutes les sonneries, choisir parmi plusieurs versions et télécharger bien sûr. Une sonnerie + est disponible en plusieurs versions, M signifie qu'elle existe en version Mini (-5 secondes).

100% QUALITÉ
Nos sonneries sont téléchargées automatiquement dans la meilleure qualité possible pour votre mobile: mono, polyphonique jusqu'à 40 tons, Hifi...

RAP, RNB
03 Bonnie and Clyde M 55305
06 Donne moi ton numéro M NEW 51190
1, 2 step M NEW 52796
Art de rue M 55607
Ass like that M NEW 52896
Bad boys de Marseille 55945
Belsunce breakdown M 56612
Ca fait plaisir M 52861
Candy shop M + 52589
Caught up M NEW 52642
Changes 54247
Coeur de pierre M 52615
Crazy 52202
Don't phunk with my heart M + 52774
Ecorchée vive M NEW 51092
Elle me contrôle M + 52609
Et c'est parti M + 52011
Et si tu n'existais pas M + 52587
Femme like U M + 53747
Gasolina 52903
Histoire de Luv M NEW 51218
How we do M + 52571
In da club M + 54158
L'olivier M 52633
La gagne M 52842
Let me love you M + 52558
Lonely M + 52779
Ma philosophie M + 52369
P.I.M.P M + 54992
Pas sans toi M NEW 51140
Petit frère M + 55610
Quand une fille est love M + 52744
Sans (re)pères M + 53150
Signs M 52757
Still D.R.E. M + 54246
Vois sur leur chemin M NEW 51061
Yeah M + 53624
+560 Rap! 1554

POP, ROCK
Bad day M + 52549
Boulevard of the broken dreams 52552
Feel good inc NEW 52563
Holiday M 52785
Hotel California M + 56765
Incomplete M NEW 51104
La tortura M NEW 51056
Nothing else matters 54135
Paint it black M + 55750
Pop the music M 52821
Rich girl M 52738
Smoke on the water M 55427
Stairway to heaven 56790
This is the last time M NEW 52936
Vertigo M 52867
You're beautiful M NEW 52948
+840 Pop/Rock! 1561
+60 Rock'n roll! 1581

ROCK FRANÇAIS
Caravane M + 52688
Dans un verre à ballon 52012
J'ai demandé à la lune M 56096
L'aventurier M 56097
Tout le bonheur du monde M + 52469
+190 Rock Français 1548

HARD ROCK
Amerika M + 52362
B.Y.O.B. M 52870
Back in black 54392
Chop Suey 53113
Duality 52014
Hell bells + 55273
Highway to hell + 55688
In the end M 54219
Mobscene M 54490
Thunderstruck 54393
Wait and bleed M 52649
+100 Hard Rock! 1543

VARIÉTÉS
A coeur ouvert M NEW 52839
Adieu jolie Candy 53786
Allumer le feu M 56228
C'est les vacances M NEW 52837
Désenchantée 56214
Face à la mer M + 53903
J'ai encore rêvé d'elle 55615
Je te promets M 54555
Je viens du Sud M + 52470
L'aigle noir + 55690
L'amérique NEW 55797
L'été indien NEW 56092
Le casse de Brice M + 52632
Le casse de Brice 52767
Le chanteur M NEW 51183
Le Roi Soleil-Mon essentiel M + 52687
Les champs élysées NEW 55796
Les Daltons NEW 55907
Les lacs du Connemara + 55331
Marie M 55818
Mistral gagnant M + 54200
Mon amant de St-Jean 55545
Petite soeur M NEW 52937
Retomber amoureux M 52859
Schnappi, das kleine krokodil M NEW 51134
T'es pas cap Pinocchio M + NEW 51120
Tu es comme ça M 52934
Un casting parfait NEW 51121
Un monde parfait M + 52639
Vivo per lei 54320
+1000 Variétés! 1564
+20 Comédies musicales! 1574
+30 Humour! 1598

DANCE, ELECTRO
18 (le truc russe) M 52490
Axel F (2005) M + NEW 52923
Call on me M + 52460
Every single day M NEW 51099
Four to the floor M + 52116
Lift me up M + 52676
Love Generation M NEW 51209
Ma liberté M NEW 51216
Make me feel M 52689
Pop Corn + 56094
Space soap (la soupe aux choux) M NEW 51007
Sweet dreams 55089
Un monde parfait 52787
What a feeling M 52887
+400 Dance! 1559
+50 Disco! 1580

ZOUK, REGGAE
1er gaou M 56485
An vle an gyal 52194
Bouger bouger M + 52860
Buffalo Soldier M + 56333
Coupé Décalé 52145
Flamme M + 52013

30994 Jack · 30990 AMADOU · 30988 Natasha · 30993 JUSTIN

persomobiles
1234567... PERSONNALISEZ VRAIMENT VOTRE MOBILE!
TÉL> 0899 70 2001 SMS> 81122

38419 + DE BÉBÉS SMS> BEBES au 81122
38220 + DE MANGAS SMS> MANGAS au 81122
35085 + DE RASTAS SMS> RASTAS au 81122
38418 + DE CHEVAUX SMS> CHEVAUX au 81122
35070 + DE SYMBOLES SMS> SYMBOLES au 81122
38415 + DE CHATONS SMS> CHATONS au 81122

ZOUK, REGGAE (suite)
Laisse parler les gens M + 54553
Mon soleil 52495
Mutoto M NEW 52844
No woman no cry + 56758
San Ou (la rivière) M + NEW 52966
Un gaou à Oran 52008
Vas-y Franky (Fruit de la passion) M + 56953
+50 Zouk! 1565
+70 Reggae! 1563
+10 Ska! 1592
+30 World! 1582

RAGGA, DANCE HALL
Gasolina M + 52772
Hey sexy Wow M NEW 52933
Jump up 52500
Programme de la semaine M + 52804
V.I.P M 52805
Zookey M NEW 52905
+50 Ragga! 1535

ITALIE, LATINO
Brazil 56808
Enamorame M + 52318
Obsession M + 53887
Sara perche ti amo 53282
Suavemente M + 52820
Ti amo M 55568
+70 Latin! 1579
+20 Italie! 1594

RAÏ, ORIENTAL
Abdel Kader M + 55435
Baida mon amour 52414
Didi + 56698
Josephine M 52802
Sobri M + 53905
Ya rayah 55334
+90 Raï! 1562

ASIA POP, BOLLYWOOD
Devdas-Silsila Ya Chahat Ka 53855
+10 Asia pop! 1532
+60 Bollywood! 1538

CLASSIQUE, JAZZ
Carmina burana M 55723
+40 Classique! 1558
+60 Jazz! 1560

CINÉ, TV
1492, Christophe Colomb + 56090
24 heures chrono 53411
24 heures-Sonnerie de la CTU 53422
9 semaines 1/2-You can leave your hat on 54503
Agence tous risques M + 56826
Aladdin-Ce rêve bleu 52474
Amélie Poulain M + 56633
Amicalement vôtre M + 56603
Benny Hill M 56820
Braveheart M + 55968
Buena Vista Social Club-Chan Chan + 56186
Capitaine Flam M 56717

CINÉ, TV (suite)
Charmed + 56852
Dirty Dancing-Time of my life M + 53713
Dragon Ball GT M + 54343
Dragon Ball Z M + 56789
Friends-Thème M + 56617
Ghost-Unchained melody + 56464
Goldorak-Là haut, là haut... + 56654
Great Teacher Onizuka 56029
Gundam wing 54242
Halloween M 54000
Hawaï police d'état + 56818
Il était une fois dans l'ouest + 56658
James Bond-Thème M + 56639
Jeux interdits M + 56792
K2000 56847
Kill Bill-Twisted Nerve 52196
L'exorciste M + 56740
L'Inspecteur Gadget M 56733
La 7ème compagnie M + 53023
La Boum + 56655
La famille Adams + 56893
La panthère rose M + 56629
La soupe aux choux M + 56040
La soupe aux choux (La Denrée remix) M + 52753
Le bon, la brute et le truand + 56657
Le château dans le ciel 55458
Le clan des siciliens M 56250
Le dernier des Mohicans M 52670

3 OFFREZ!

Offrez un logo, un logo avec prénom perso, une sonnerie!
TÉL> 0899 70 2001 Précisez le numéro de votre ami(e) au lieu de votre propre numéro.
SMS> OFFRIR+... au 81122
Exemples: OFFRIR 52369 au 81122
OFFRIR 34116 FARIDA au 81122

Le flic de Beverly Hills-Axel F M + 56076
Le gendarme de St Tropez-Thème M + 56073
Le grand blond avec une chaussure noire + 56038
Le Parrain M + 56072
Le pont de la rivière Kwaï 56005
Le seigneur des anneaux II-Thème + 55065
Le seigneur des anneaux-Thème 53487
Les aventures de Rabbi Jacob M + 56272
Les bronzés font du ski M + 56948
Les Bronzés-Darla Dirladada + 56957
Les chevaliers du Zodiaque 56983
Les choristes M + 53793
Les choristes-Caresse sur l'océan 52160
Les mystères de l'ouest + 56816
Les mystérieuses cités d'or 56735
Les Simpsons M + 56615
Les têtes brûlées 56891

CINÉ, TV (suite)
Mac Gyver + 56730
Magnum M 56682
Malcom 54888
Mariés, 2 enfants 56840
Maya l'abeille M + 56601
Midnight Express M + 56002
Mission Impossible 1-Thème film M + 54750
Mission Impossible 2-Thème film 54046
Mission Impossible-Thème série TV M 56635
Mon nom est personne + 56253
Mortal Kombat 54891
Muppet Show 56944
NCIS M + 52780
Nicky Larson 55235
Nip/Tuck M 52673
Pirates des Caraïbes M + 54959
Plus belle la vie M NEW 51132
Pulp Fiction-Misirlou M + 56641
Rocky III-Eye of the tiger M + 56718
Sex and the City 56813
Smallville-Save Me M 54358
Stargate Atlantis M + 52760
Stargate SG-1 M + 56843
Starsky & Hutch M + 56651
Supercopter + 55350
Titanic-My heart will go on M + 56742
Top Gun-Take my breath away M + 56890
X-Files + 56614
Yu-Gi-Oh! + 54362
+370 Films! 1553
+200 Séries! 1551
+90 Dessins animés! 1556

PUBLICITÉS
Areva 2004-Funky Town + 56200
Dim M + 56604
Nutella 2003-Glorious 53425
Royal Canin-Le Professionnel M + 56039
+120 Publicités! 1557

PAILLARD, FÊTES
Joyeux Anniversaire M + 56653
La digue du... 56104
+10 Chansons paillardes! 1573
+20 Fêtes/Événements! 1539

BRUITAGES
Pin Pom (Pompier) M + 56647
Sirène de police américaine 54887
Sonnerie vieux téléphone + 54453
+10 Divers/Jingle! 1566

HYMNES, RÉGIONS
Hymne Etats Unis + 56666
Hymne Italie M 56663
Hymne La Marseillaise M + 56660
Hymne Portugal M + 56720
L'internationale M + 56951
Le chant des partisans 55428
Tiens, voilà du boudin! 52062
+60 Hymnes! 1552
+10 Musiques régionales! 1540
+10 Musiques militaires! 1537

35091 + D'AMOUR SMS> AMOUR au 81122
38908 + DE NANAS SMS> NANAS au 81122
35042 + DE RÉGIONS SMS> REGIONS au 81122
38950 + DE PAYSAGESS SMS> PAYSAGES au 81122
38405 + DE DAUPHINS SMS> DAUPHINS au 81122
34660 + DE CHIOTS SMS> CHIOTS au 81122
38444 + D'ANIMAUX SMS> ANIMAUX au 81122
34381 + DE SYMBOLES SMS> SYMBOLES au 81122
38420 + DE TUNING SMS> TUNING au 81122
38436 + DE VOITURES SMS> VOITURES au 81122
38401 + DE TRASH SMS> TRASH au 81122

4 +2500 LOGOS

TÉLÉCHARGER
Un logo fixe ou animé:
TÉL> 0899 70 2001
SMS> Référence au 81122

Encore plus de logos, autres thèmes:
SMS> LOGOS au 81122

34127 + DE PAYS SMS> PAYS au 81122
38099 + DE GARFIELD SMS> GARFIELD au 81122
35095 + DE LOGOS RIGOLOS SMS> RIGOLOS au 81122

38446 · 38196 · 38432 · 38442 · 38376 · 38181 · 38182 · 38377 · 38301 · 38812 · 38813 · 38817 · 38417
38943 · 38445 · 35095 · 35097 · 35096 · 35057 · 34077 · 35065 · 35089 · 35088 · 38435 · 38440 · 38177
34354 · 35082 · 38443 · 38907 · 38872 · 38222 · 34357 · 38951 · 38434 · 34074 · 38213 · 38391 · 34825
35101 · 35073 · 38147 · 34915 · 34691 · 34690 · 35098 · 35064 · 34353 · 35100 · 34390 · 35036 · 35102
38186 · 38429 · 38430 · 38178 · 38175 · 38350 · 38438 · 38027 · 38276 · 38319 · 34618 · 35041 · 38403
38439 · 38437 · 35090 · 35067 · 35076 · 38402 · 34411 · 35078 · 34116 · 35074 · 38336 · 34366 · 35062

5 LOGOS ANIMÉS

Encore plus de logos animés: SMS> ANIMES au 81122

31206 · 31174 · 31212 · 31130
31163 · 31214 · 31188 · 31210
31186 · 31194 · 31110 · 31124
31193 · 31136 · 31107 · 31200
35058 · 38345 · 38441 · 34389

CE MOIS-CI, ON SE LA PÈTE À MORT. C'EST COMME ÇA... ON FAIT SON SHOW DANS BET ON SOLDIERS, ON DRAGUE COMME UN PORC DANS FABLE ; ON FLAMBE AU VOLANT DE BAGNOLES DE COLLECTION DE GT LEGENDS, ON SE LA JOUE SUPER COOL AVEC TOTAL OVERDOSE ; ON SE MONTRE EN BOÎTE AVEC LES SIMS, ON BALANCE QUELQUES MIRACLES DANS BLACK & WHITE 2... NOUS LES HÉROS, NOUS LES CHAMPIONS, NOUS LES DIEUX ! BAH QUOI ? FAUT BIEN SE RASSURER FACE À LA MÉDIOCRITÉ DES NOTES.

Fumble

JEU DU MOIS

BLACK & WHITE 2

ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS DÉVELOPPEUR LIONHEAD STUDIOS

BLINDÉ DE QUALITÉS ET BOURRÉ DE DÉFAUTS, VOICI BLACK & WHITE 2 DE PETER MOLYNEUX. JE NE PENSE PAS QU'IL SOIT NÉCESSAIRE D'Y AVOIR JOUÉ UNE FOIS DANS SA VIE, MAIS JE CROIS QU'IL EST ESSENTIEL D'Y AVOIR JOUÉ UNE FOIS DANS SA VIE. ÇA VEUT RIEN DIRE, MAIS ÇA RÉSUME BIEN LE JEU.

Liberté d'expression

CAFÉINE

CECI EST UN MESSAGE PERSONNEL POUR PLUME, NE FAITES PAS ATTENTION. MON PETIT PLUME, SI TU NE RAMÈNES PAS TRÈS VITE LE KEYDISC KONAMI QUI PERMET DE JOUER AVEC LA VERSION PREVIEW PC DE PES 5, JE TE PROMETS UNE REMISE AU GOÛT DU JOUR DES TORTURES LES PLUS FUN DE NOTRE MOYEN-ÂGE, RIEN QUE POUR TOI. PARCE QUE LÀ, JE SQUATTE UNE VERSION PS2, ET CE SONT MES YEUX QUI SAIGNENT.

Le jeu du moment
PES 5
Le jeu attendu
F.E.A.R.

FASKIL

C'EST PAS JUSTE ! ALORS QUE JE M'ÉTAIS FINALEMENT DÉGOTÉ UN ADVERSAIRE À BATTRE DANS DAWN OF WAR (FUMBLE, POUR NE PAS LE CITER), VOILÀ QUE CE FOURBE S'ALLIE AVEC CYD, LE SULTAN DU RTS. FORCÉMENT, ÇA FAIT MAL ET MES PETITES FESSES PRENNENT CHER. BON, J'AI QUAND MÊME RÉUSSI À LE BATTRE À INCRAZYBALL. MAIS LES JEUX DE MERDE, IL PARAÎT QUE ÇA NE COMPTE PAS.

Le jeu du moment
DOW - WINTER ASSAULT
Le jeu attendu
F.E.A.R.

YAVIN

POUR SAVOIR À QUOI JE JOUE COMME UN PETIT FOU EN CE MOMENT, C'EST TRÈS SIMPLE : JETEZ UN ŒIL AU TEST DE GT LEGENDS ET À LA SOLUCE DE FAHRENHEIT. ET EN ATTENDANT QU'UN DÉVELOPPEUR SE DÉCIDE À PONDRE UNE VRAIE SIMU DE KARTING, J'AI UN TAS D'ACTIVITÉS COMPLÈTEMENT PALPITANTES. D'AILLEURS, JE DOIS VOUS LAISSER ET M'EN RETOURNER À L'ŒUVRE DE MA VIE. LA REPRODUCTION GRANDEUR NATURE DE MAOH EN MACRAMÉ.

Le jeu du moment
GT LEGENDS
Le jeu attendu
TOCA RACE DRIVER 3.

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icônes qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.





Réseau local : Cette icône est accompagnée d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



Internet : Même chose pour l'icône Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Stop Doublage pourri



Démo présente sur le DVD-Rom ou/et le CD-Rom



Jeu majeur et indispensable

0 Moins fun qu'un CD vierge. **1** Foutage de gueule pur et simple. **2** Expérience traumatisante. **3** Pas grand-chose à sauver. **4** Oui mais non. Dommage. **5** À la rigueur, pour les fous furieux du genre. **6** Pas mal, mais quelques problèmes gênants. **7** Bon jeu, bien réalisé. **8** Très bon jeu, une valeur sûre. **9** Exceptionnel. **10** Une future référence.

ACTION/TACTIQUE



1) **Battlefield 2**
Dice/Electronic Arts
2) **S.W.A.T. 4**
Irrational Games/Vivendi Universal Games
3) **Splinter Cell Chaos Theory**
Ubi Soft/Ubi Soft

STRATÉGIE/GESTION



1) **Act of War**
Eugen Systems/Atari
2) **Rome Total War**
The Creative Assembly/Activision
3) **Warcraft III : The Frozen Throne**
Blizzard/Vivendi Universal Games

SPORT/SIMULATION



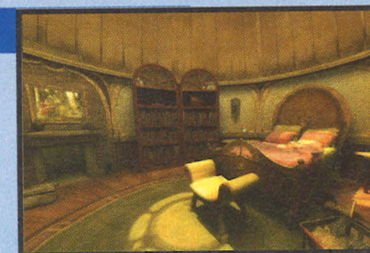
1) **Dangerous Waters**
Sonalysts/Battlefront.com
2) **Pro Evolution Soccer 4**
Konami/Konami
3) **GTR**
PAM Development/Atari

MMORPG

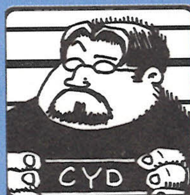


1) **Guild Wars**
Arena Net/NC Soft
2) **World of Warcraft**
Blizzard/Vivendi Universal Games
3) **Lineage 2**
NC Soft/NC Soft

JEU DE RÔLE/AVENTURE

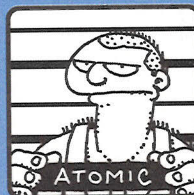


1) **Myst IV : Revelation**
Ubi Soft Montréal/Ubi Soft
2) **Fahrenheit**
Quantic Dream/Atari
3) **Star Wars : Knights of the Old Republic**
Bioware/Activision



J'ai lâché les mondes virtuels pour me consacrer au MMRLG (Massively Multiplayer Real Life Game). Ça fait un choc. On essaye de parler aux personnes que l'on croise, elles ne répondent pas. On commence avec des factures à payer alors qu'on n'a pas d'argent. J'ai essayé de dépouiller des gens, mais il paraît qu'il ne faut pas. Bref, côté liberté d'action ce n'est pas génial. Du coup, je suis retourné sur WoW, c'est moins contraignant.

Le jeu du moment
Black & White 2
Le jeu attendu
City of Villains



Miam, je me ferais bien une bonne petite omelette aux patates moi... Avec beaucoup de fromage ! Et aussi des lardons frits, c'est poutrement bon ça les lardons frits. Oui je sais, il est trois heures du mat', et alors ? Je me suis levé à 22 h, c'est normal que je commence à avoir la dalle. Mais ! Raah non, le frigo est vide ! Bon bah c'est pas grave, il me reste un peu de poussière de biscotte...

Le jeu du moment
Battlefield 2
Le jeu attendu
F.E.A.R.



O.K. Yavin, O.K. T'as gagné, je vais le dire. Voilà : je vais être papa d'un petit Fumble de sexe pas encore défini. C'est que le pauvre Yavin trépignait de pouvoir inventer mille scénarios et moult jeux de mots sur ma condition, histoire de pouvoir rigoler bêtement dans ses news. Désolé les amis, vous n'avez pas fini d'en entendre parler, de ma paternité !

Le jeu du moment
Black & White 2
Le jeu attendu
F.E.A.R.

test test test test test

Black & White 2

PLUS PRÈS DE TOI MON DIEU

ET LE SEPTIÈME JOUR, DIEU (PARDON, PETER MOLYNEUX) CRÉA BLACK & WHITE. ET IL VIT QUE CELA N'ÉTAIT PAS BON. ALORS, IL MÉDITA SUR SES ERREURS ET JURA QU'ON NE L'Y REPRENDRAIT PLUS. PROMIS, CETTE FOIS-CI, IL ALLAIT TENIR TOUTES SES PROMESSES. POUR CHANGER.

Lors de sa sortie, en 2001, Black & White avait divisé le monde en deux : d'un côté, ceux qui s'extasiaient devant sa beauté mystique ; de l'autre, ceux qui avaient préféré garder le screensaver original de Windows. Pour faire amende honorable, Peter Molyneux a pointé lui-même les défauts de son bébé : trop ouvert, pas assez balisé et manquant finalement d'intérêt sur le long terme. Soucieux de rectifier le tir et d'ajouter de vrais éléments de gameplay à son gadget visionnaire, il s'est donc adjoint les services d'un expert en RTS en la personne de Ron Millar, ancien de chez Blizzard, dont le CV comprend des titres vaguement connus comme Warcraft et Diablo.

Jusqu'ici, tout va bien

Dès le lancement du projet, le cahier des charges de Lionhead est limpide : réaliser la fusion ultime entre « God game », et RTS, en ne gardant que les meilleurs éléments des deux genres. C'est ce qu'on appelle

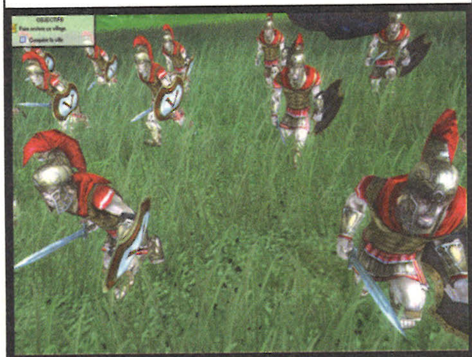

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1.4 GHz, 512 Mo de Ram, carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Electronic Arts
DÉVELOPPEUR Lionhead/Grande-Bretagne
TEXTE ET VOIX en français

STOP PENTIUM 3000-X SURARMEMENT



Sur une bonne machine, le niveau de détails de vos unités est proprement hallucinant.



TIPS TECHNIQUE

Encore émaillée de bugs, l'interface part parfois en vrille. Le bug le plus récurrent : la main de dieu qui se perd dans les méandres de la 3D et vous empêche de sélectionner quoi que ce soit sur la carte. Solution en attendant le patch : deux coups secs sur la touche ESC pour récupérer... euh... la main, justement.

avoir de l'ambition. Dès l'introduction du jeu (une vidéo étrangement de bien piètre qualité), le ton est donné : vous êtes un Dieu, vous êtes au-dessus des planètes et de toutes les choses cosmiques et après des vacances bien méritées, vous avez décidé qu'il était temps de rejoindre l'Eden, ce monde qui vous doit tant. Vous l'aviez quitté en paix, vous le retrouvez à nouveau déchiré par des guerres puériles. Ah, ces hommes ! Une fois livrés à eux-mêmes, ils ne peuvent pas s'empêcher d'accumuler les conneries et finissent toujours pas se taper dessus pour de futiles raisons. Qu'à cela ne tienne : vous êtes de retour et chaud pour recadrer tout ce bordel.



Vos deux conseillers attendent patiemment votre premier choix : celui de la créature qui va vous accompagner durant toute la campagne.

Papa est rentré !

Accueilli en grandes pompes par vos deux assistants, un gentil barbu et un petit diable vulgaire (représentant respectivement la voie du bien et celle du mal), on vous propose très rapidement de choisir votre créature parmi les quatre proposées (singe, loup, lion et vache). Figure emblématique du premier B&W, son rôle est ici moins central mais toujours crucial au bon déroulement de la partie. Sorte de « super-péon » multitâche, capable à la fois de récolter des ressources, de construire des bâtiments



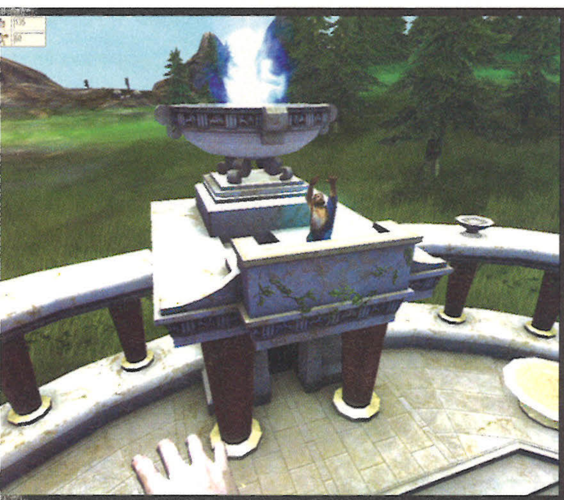
Un bon gros temple rend les gens heureux, mais ça marche aussi avec une auberge. Comme c'est étonnant.

ou encore de combattre d'éventuels envahisseurs, elle sera également le baromètre de votre alignement, son physique évoluant selon que vous opterez pour un rôle de gentil pacifiste ou de seigneur du Mal. En comparaison du premier opus, les animations de ces créatures sont absolument fabuleuses. Chacune dispose de ses expressions propres et d'une palette de mimiques assez bluffantes, qui rendent parfaitement compte de son état d'esprit et de son tempérament. Après avoir fait mumuse avec la vache pendant la preview, j'opte cette fois-ci pour le singe. En terme de gameplay, ça ne change absolument rien, mais j'avoue que le regard bovin de la première m'avait rendu un poil trop sensible. Ici, au moins, je n'aurai aucun mal à lui coller des baffes pour la remettre dans le droit chemin. Et la violence gratuite, j'adore ça.

Malin comme un singe

Dotée d'une I.A. propre, votre créature aura la faculté d'apprendre ce que vous considérez comme bon ou mauvais et s'efforcera d'en tirer les conclusions qui s'imposent. Pour réaliser cet apprentissage, elle vous alpaguera régulièrement pour vous poser quelques questions pertinentes : « Dois-je manger ce villageois ? », « Puis-je faire mes besoins sur ce bâtiment ? », « Dois-je aller récolter du minerai ? », « Dois-je feindre l'orgasme ? »... Enfin, peut-être pas la dernière, remarquez, mais on ne sait jamais : avec Peter, tout est possible. À vous ensuite de décider de la réprimander ou au contraire, de la féliciter. Sur base de ce feedback basique (une baffe = mal, une caresse = bien), elle se forgera une personnalité propre et vous pourrez ensuite la laisser vagabonder à ses tâches, en étant pratiquement sûr

qu'elle n'est pas en train de faire de nouvelles conneries. En ce qui concerne l'affectation des rôles pour vos différents péons, le mécanisme est d'une simplicité désarmante : il suffit d'en attraper un avec votre grande main (matérialisation de votre influence divine dans le jeu) et de le déposer à l'endroit voulu pour qu'il se voit immédiatement affecté un rôle spécifique : reproducteur, forestier, mineur, fermier, etc. Si vous êtes un peu sadique, vous pourrez aussi vous amuser à le lancer loin pour voir jusqu'à quelle distance il peut résister avant de se transformer en purée. Inutile de dire que ce genre de pratique vous rapprochera inexorablement du côté obscur, option casque noir et souffle rauque. Le moindre de vos gestes est d'ailleurs évalué sur cette échelle binaire et manichéenne et détermine à terme votre alignement.

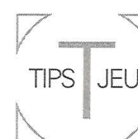

Les temples et leurs adorateurs permettent de produire de la mana et d'obtenir des sorts magiques. Et aussi de voir vos disciples faire des danses idiotes.

Morale de l'histoire

De manière générale, toute la progression du jeu repose sur cet équilibre entre le bien et le mal, chaque niveau étant représenté par une nouvelle île à « conquérir ». À la tête d'une civilisation grecque décimée, vous allez devoir faire preuve de toute votre science divine pour rendre à votre peuple sa souveraineté perdue. Pour y parvenir, deux options s'offrent à vous : la force ou le prestige. Bien entendu, pour varier les plaisirs, vous pouvez combiner ces deux orientations. Vous pourrez donc décider de faire fructifier votre cité, en y construisant de somptueux bâtiments, et attirer ainsi les habitants des villes voisines qui viendront vous quémander l'asile. Mais vous aurez aussi la possibilité de lever des armées de plus en plus impressionnantes pour faire fléchir vos voisins à coups d'épée. C'est la principale nouveauté de cet opus qui lui confère un côté plus orienté RTS. Malgré tout, on est loin de la complexité d'un Warcraft 3. Il y a très peu de types d'unités différentes et leurs stratégies se limitent au strict nécessaire : attaquer une ville ou une armée


Grâce à cet indicateur, vous pourrez rapidement apprendre à votre créature à obéir à vos désirs.

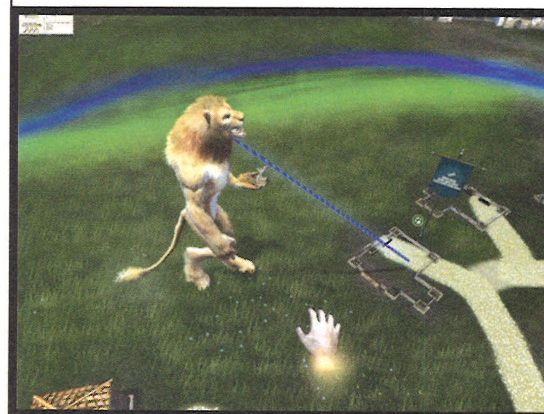
B&W 2 sombre rapidement dans des travers de game design classiques.

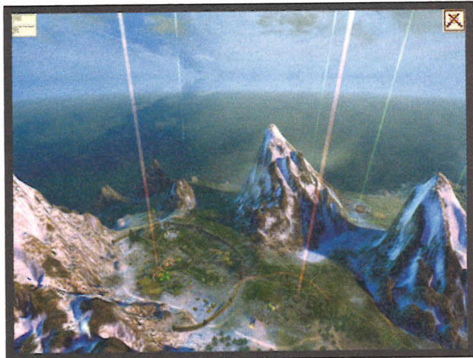


Pour les fans ou ceux qui veulent se la raconter, sachez que la version collector du titre proposera une cinquième créature inédite : le tigre.


Chic, les villageois d'à côté emménagent chez nous. Un peu de main-d'œuvre pas chère à exploiter, je ne vais pas piailler.

Ne forcez pas trop souvent votre créature à effectuer la même tâche, ou elle risque de perdre son libre arbitre et son esprit d'initiative.





Un peu de technique

C'est plus fort que moi : je lis la config minimale recommandée et je ne peux m'empêcher d'exploser de rire. L'ami Peter vit définitivement bien dans un autre monde. Plus sérieusement, pour tirer pleinement parti du jeu, tablez sur un P4 cadencé à 3 GHz, une carte graphique musclé (x800XT ou plus) et un bon giga de Ram. En dessous de ça, c'est l'implosion de carte mère assurée.



ennemie, défendre une position et... ben, c'est tout en fait. Il est vrai que se compliquer la vie n'a jamais été un précepte de Peter Molyneux. Enfin, c'est ce qu'il dit.

Alors, qu'est-ce qui coince ?

Le problème de Black & White 2, c'est qu'il épuise rapidement l'effet de ses innovations pour sombrer dans des travers de game design classiques. Une fois passé l'émerveillement des premières heures de jeu, le titre enchaîne les niveaux en se contentant juste d'adopter une surenchère ordinaire : plus de défis à gérer et des adversaires plus forts, plus nombreux et plus malins. Et à ce petit jeu, il parvient difficilement à rivaliser avec d'autres RTS plus pointus comme Rome Total War, ou plus nerveux comme Dawn of War.
On répète inlassablement le même schéma : récolter des ressources et remplir de petites quêtes annexes souvent rigolotes et parfois un peu pénibles (comme celle qui consiste à suivre un péon sur la carte pendant des plombes), faire prospérer sa ville en construisant d'impressionnants bâtiments et éventuellement lever de gigantesques armées pour aller découper ceux qui refusent de se rallier à notre cause. La créature amène une part d'originalité mais on se lasse vite de jouer avec elle pour préférer la laisser vaquer à ses occupations et éventuellement la réquisitionner en cas d'attaque ennemie, afin de profiter de sa force de frappe. La magie opère donc pendant les premières heures de jeu, période durant laquelle on est persuadé d'avoir entre les mains un vrai bijou ludique. Passé ce délai initiatique, la machine se met alors à ronronner et seuls les plus persévérants réussiront à y trouver leur compte sans éprouver une irrépressible envie de bâiller. Qui plus est, l'interface est parfois capricieuse et peut rapidement se montrer pénible en pleine situation de stress, quand on s'escrime à essayer de cliquer au bon endroit. Nul doute que Black & White 2 constitue une avancée considérable par rapport au premier volet, mais on est encore loin du jeu parfait qu'on nous avait promis. Sans aucun doute, le troisième épisode (a priori déjà en chantier) donnera une nouvelle occasion à Lionhead de revoir sa copie. Et à force de remises en question, notre ami Peter parviendra bien un jour à concrétiser son rêve, qui est aussi un peu le nôtre : inventer le jeu ultime et décrocher la note maximale. Malheureusement, même si on sent que le monsieur s'en approche, ce ne sera pas encore pour cette fois-ci.

Faskil

Duel à mort entre deux créatures : l'ultime solution, quand vous avez vraiment tout essayé.





En Deux Mots

Fort d'avoir su tirer les conclusions de ses erreurs passées, Peter Molyneux réussit à insuffler un peu de fraîcheur à son titre le plus atypique. Mais ce deuxième épisode, malgré une plus grande richesse que son aîné, tire rapidement sur la corde pour sombrer dans la routine et l'ennui. Reste une expérience décalée et une magnifique démonstration du talent des gens de Lionhead, malheureusement desservi par un game design finalement trop classique.

- \+ Graphiquement somptueux
- \+ Frais et décalé
- \+ Bourré d'humour
- − Une interface parfois à la ramasse
- − Bugs d'interface
- − Gameplay trop basique

7	TECHNIQUE
9	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT



GT Legends

SIMULATION POUR TOUS

TRÈS ÉLITISTE, LA SIMU AUTOMOBILE A SOUVENT BIEN DU MAL À SÉDUIRE LE JOUEUR EN RECHERCHE DE SENSATIONS FORTES. CHEZ SIMBIN, APRÈS LE GÉNIAL MAIS IMPITOYABLE GTR, ON A DÉCIDÉ DE RALLIER LES FANS ET LES AUTRES SOUS UNE SEULE BANNIÈRE, CELLE DE GT LEGENDS. UN PARI PERDU D'AVANCE ? PAS FORCÉMENT.





Les réglages. Si vous n'y comprenez strictement rien, n'y touchez pas.

Parvenir à créer un jeu capable de convaincre les plus sceptiques de s'initier à la simulation, en voilà une idée audacieuse. Tellement risquée qu'on pouvait craindre un énorme vautrage, tant les tentatives passées se sont soldées par de lourds échecs. Mais les développeurs de Simbin ne sont décidément pas des gens comme tout le monde. Et quand ils font les choses, ils les font vraiment bien. Alors on ne va pas faire durer le mystère plus longtemps, GT Legends est une franche réussite.

TOUT PUBLIC — INTERNET 16 — LOCAL IP/IPX 16

CONFIG MINIMUM CPU 1.3 GHz, 512 Mo de RAM, carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Atari
DÉVELOPPEUR Simbin/Suède
TEXTE en français **ET VOIX** -

STOP PENTIUM 3000-X SURARMEMENT



Oui, le pilote bouge la tête dans tous les sens. Oui c'est hallucinant.

Contrairement à son illustre grand frère GTR, le dernier-né des simus de grosses cylindrées se veut bien plus attractif, en grande partie grâce à un mode de progression nettement plus souple et n'exigeant pas du joueur des capacités de conducteur dignes d'un cyborg. Ici, tout a été pensé pour que le néophyte puisse prendre très rapidement son pied. Quant aux fanatiques de pilotage pointu, ils sont loin d'être jetés sur les bas-côtés comme des malpropres. Eux aussi vont se délecter de ce jeu au bon goût d'excellence.

Un passé bien présent

GT Legends est une simulation de vieilles bagnoles. Oh pas de vieux tacots fumants et pétaradants, non, de la bonne vieille caisse des années 60 et 70. Tout cela dans des championnats historiques bien actuels. Il faut dire que les développeurs n'ont pas hésité à utiliser les licences officielles FIA afin de s'enorgueillir d'une crédibilité de bon aloi. Et je peux vous garantir que se farcir Monza ou Donington à bord d'une Ford Capri tout droit sortie des seventies, c'est autrement plus amusant qu'avec une Formule 1 de 2005. Ça brinquebale dans tous les sens, ça part en glissade, on rattrape la voiture avec doigté afin de la remettre dans le droit chemin. Bref, on s'amuse et on redemande. Pas moins de 90 automobiles et une bonne dizaine de tracés sont au programme. Et pour avoir le droit de piloter tout ce beau monde, il convient d'acquérir les véhicules contre de la monnaie sonnante et trébuchante. Eh oui, c'est le petit côté arcade du jeu. Les courses se débloquent les unes après les autres, et on amasse de la thune en fonction des résultats. Un sacrilège pour les puristes, mais une très bonne idée dans l'absolu.

Pas de panique

Imaginons que vous ne connaissiez rien aux simus, ce n'est pas un drame, ne chialez pas, ça arrive à plein de gens charmants. Avec GT Legends, vous pourrez

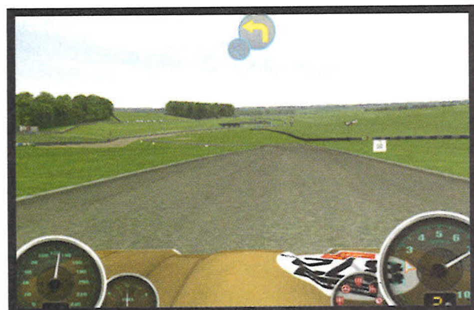


Le petit message en haut me signale que j'ai tenté de tricher en coupant un virage. Même pas vrai d'abord !

directement vous lancer sur la piste en choisissant le mode débutant. Au départ vous commencerez avec une Mini Cooper, véhicule idéal pour se familiariser avec la conduite de vieilles bagnoles. Contrôle au clavier, boîte automatique, de nombreuses assistances au pilotage activées : il n'y a aucune raison pour que vous finissiez emplafonné dans le premier mur de pneus venu. Tout au contraire, cela vous permettra d'assimiler quelques rudiments de pilotage avant d'envisager la suite. Après quelques tours de piste et un gain d'assurance, vous pourrez commencer à couper l'une ou l'autre des aides à la conduite afin de tester votre niveau de progression. Avec une intelligence artificielle gentillette sans pour autant être complètement à la rue, vous aurez même un peu de challenge pour vous entraîner dans d'excellentes conditions.

L'amour du risque

En progressant, vous augmenterez la difficulté en passant de « débutant » à « intermédiaire » pour vous diriger à toute vitesse vers « professionnel ». Dans ce dernier mode, autant vous dire qu'il faudra avoir les nerfs solides et de préférence un bon volant. Car non seulement la conduite devient nettement plus radicale mais les concurrents se montreront tout simplement redoutables, la moindre petite incartade se soldant par un dépassement en bonne et due forme. Mais la grande différence avec GTR tient au fait qu'ici il n'est absolument pas requis de jouer dans ces conditions pour en tirer du plaisir. On peut parfaitement jouer le championnat dans un mode de jeu abordable sans pour autant ressentir la furieuse impression d'être un handicapé de la conduite. Tout cela n'empêchera cependant pas une certaine rigueur et il faudra tout de même rester vigilant. En qualification, la moindre roue dans l'herbe à l'intérieur d'un virage et votre tour sera automatiquement invalidé ! Rien de tel pour vous rappeler qu'en course automobile, c'est sur la grande bande grise qu'il faut rouler.



Ça ressemble à une prairie, hein ? C'est le joli circuit de Donington.

« Driving to the future ». Ahem, dans un jeu de course historique. C'est ce qu'on appelle une pub mal placée.



Un peu de technique

Regardez la config mini et riez. Oh oui, riez aux éclats. Sérieusement sur une telle machine le jeu tourne, mais en virant l'intégralité des options et dans une résolution digne d'une gameboy. Pour vraiment profiter du jeu, comptez un processeur au-delà de 2.5 GHz, 1 Go de Ram et une carte vidéo 128 Mo. Ça ne sera vraiment pas de trop.



Personne n'est parfait

Héritant du moteur 3D développé pour GTR, son petit frère place la barre bien plus haut avec des éclairages dynamiques du tonnerre. Les nombreuses voitures ont également été particulièrement soignées dans leur modélisation. Côté circuit c'est un peu moins bon avec des spectateurs en carton et un manque flagrant d'animations. En fait, s'il fallait trouver un vrai défaut à GT Legends (histoire de ne pas dire que du bien), on penserait automatiquement à sa gourmandise. Sans déconner, le jeu nécessite une vraie config de bourgeois pour être exploité à plein régime et éviter de très irritantes petites saccades. Heureusement tout cela représente les seuls vrais reproches. On ne pourra pas se plaindre des sons de vieux moteurs, dont le ronronnement particulier devrait mettre tout le monde d'accord.

Yavin

En Deux Mots

GT Legends est vraiment un excellent jeu. Réellement accessible sans pour autant trahir son gros penchant pour la simulation pure et dure, voilà de quoi ravir quiconque aime la course automobile. C'est beau, c'est fun et ça devrait vous occuper un bon moment. Prévoyez quand même une bonne grosse config pour en profiter !

- \+ Des voitures magnifiques
- \+ Une simulation très pointue qui ravira les fous
- \+ Accessible aux gens normaux
- − Très gourmand

6 TECHNIQUE

8 ARTISTIQUE

8 INTÉRÊT

Dungeon Siege II

RÉPÉTITIF

DEPUIS LE TEMPS QUE GAS POWERED GAMES NOUS FAIT SALIVER AVEC LE MENU DE CE DUNGEON SIEGE II, IL ÉTAIT TEMPS DE POUVOIR Y GOÛTER. MANQUE DE BOL, JE CROIS BIEN QU'ILS ONT RESSERVI LE PLAT DE LA VEILLE, À PEINE TIÈDE...

Depuis de longues années, les Hack 'n Slash et moi vivons de belles aventures. Des dragons à trucider, des démons à massacrer... Mais il faut l'avouer, il n'y a pas grand-chose à se mettre sous la dent depuis l'extraordinaire Diablo II. Effectivement, le bébé de Blizzard commence à accuser son âge et même le très appréciable Sacred a du mal à combler les lacunes du genre. Il y a bien eu Dungeon Siege qui a tenté de s'imposer comme la nouvelle référence. Mais rien à faire, je n'ai jamais accroché. Non pas que le jeu de Chris Tyler soit foncièrement mauvais. Mais il n'y avait pas de feeling, le courant ne passait pas. Il manquait ce petit quelque chose qui fait la différence. Malheureusement, le deuxième épisode ne répond pas vraiment à mes attentes surtout qu'entre-temps, j'ai goûté à des titres tels que Guild Wars. Alors ce n'est pas une simple cinématique tape-à-l'oeil narrant le pourquoi du comment de votre venue en ce monde qui va me convaincre. Nous savons pertinemment que l'histoire n'est pas le fer de lance de ce genre de titre. Elle sert juste de prétexte au massacre d'innombrables créatures. L'important est de prendre plaisir à combattre des hordes de monstres et de suivre l'évolution de son personnage. Mais de ce côté-là, Dungeon Siege II n'est guère convaincant.



Dungeon Siege II propose une multitude de pets aux compétences diverses pour vous accompagner tout au long de l'aventure.



CONFIG MINIMUM CPU 1 GHZ, 256 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 64 MO
ÉDITEUR MICROSOFT
DÉVELOPPEUR GAS POWERED GAMES/ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS SUR LA VERSION TESTÉE

Du réchauffé

Les habitués du premier opus ne seront pas désorientés par cette nouvelle cuvée. Il faut toujours diriger un groupe d'aventuriers à travers un monde hostile. La refonte du journal de quêtes permet d'obtenir beaucoup d'informations sur sa mission principale et tous les objectifs secondaires qu'il est possible de réaliser. Une flèche sur la minimap indique même le chemin à suivre pour accomplir sa tâche. Un artifice presque inutile vu qu'il est quasiment impossible de sortir des sentiers battus. Malgré un monde plus vaste qui demande plusieurs dizaines d'heures pour être exploré, la linéarité de l'aventure est ennuyante au





Ces structures servent de point de téléportation afin de revenir rapidement en ville pour se vider les poches des nombreux équipements trouvés et faire ses emplettes.



Pour créer des groupes supérieurs à 4 personnes, il faut débloquer les autres niveaux de difficulté. Cette limitation est également présente lors des parties multi en LAN et sur le Net.



Honnêtement, évoluer avec un groupe aussi peu charismatique c'est affligeant.

Un peu de technique

Nul besoin de casser votre tirelire pour équiper votre PC du matos dernier cri. Dungeon Siege II ne fera pas souffrir votre machine outre mesure. Prévoyez 512 Mo de Ram et un processeur cadencé au moins à 1,7 GHz si vous voulez être tranquille pendant des batailles où ça grouille de monstres.



Un bon guerrier, plein de potions, et ce boss ne vous résistera pas bien longtemps

possible. Côté prise en main, rien n'a changé puisque quelques clics suffisent à accomplir toutes les actions : se déplacer, discuter pour obtenir des quêtes, frapper avec le tranchant d'une épée ou lancer un sort. Respectant le système dévolution du premier volet, les personnages améliorent leurs talents en fonction des actions qu'ils effectuent. C'est-à-dire qu'un guerrier deviendra meilleur dans son art à force de combattre au corps à corps. Il existent toujours quatre disciplines : le combat de mêlée, celui à distance, la magie de la nature et celle du combat. La soi-disant liberté qui consiste à orienter son personnage comme on le désire est toujours inexistante. Créer un personnage bi-classé (guerrier/archer ou magicien/guerrier) ne sert à rien. Tout simplement car vous n'aurez pas, à terme, le niveau suffisant pour utiliser l'équipement et les sorts les plus puissants en fonction de vos classes. Il faut donc se focaliser dès le début dans une branche sans jamais en changer pour être le plus efficace possible.

Clic, clic, clic... ZZzzz

Afin de peaufiner davantage les classes de personnages, les développeurs ont implémenté un système d'arbre de compétences repris de Diablo II. À chaque niveau, vos héros acquièrent un point qu'ils peuvent attribuer dans une des quatre branches qu'il maîtrise afin d'améliorer leurs talents : réduire le coût en mana des sorts, améliorer la distance de tir à l'arc... Bref il existe plus d'une quarantaine de talents en tout qu'il faut améliorer au fil de l'aventure. Chose amusante, il est possible d'orienter ses personnages en les spécialisant. Par exemple, un guerrier peut devenir très résistant en améliorant ses compétences de maniement de bouclier et sa défense.
Au contraire, booster le maniement d'arme à deux mains permet d'en faire une bête de guerre. Malheureusement, toutes ces facultés sont passives. C'est-à-dire que vous n'aurez à aucun moment le loisir de modifier votre manière de jouer en utilisant différents pouvoirs. Qu'il soit niveau 1 ou 100, votre personnage tapera exactement de la même manière. Seuls les magiciens peuvent changer de sorts, ce qui permet de varier les plaisirs. Et encore, dans un souci d'efficacité, le sort effectuant le plus de dégâts est bien souvent sélectionné du début à la fin de l'aventure. Ce qui est lassant au possible.
Les développeurs ont tout de même implémenté des pouvoirs dits de héros. Mais leur utilisation reste occasionnelle et leur diversité plus que limitée.
Ils servent principalement à vous sortir de situation difficile pour tuer un ou plusieurs ennemis rapidement. Du coup, un sentiment de lassitude prend le pas rapidement sur l'amusement. On suit son chemin qui nous mène d'un point A à un point B en se rendant compte que chaque combat est identique. Même les affrontements contre les boss ne sont pas passionnants. Lorsqu'on voit qu'un guerrier peut, à lui seul, venir à bout du gros vilain monstre de l'acte I, ça laisse songeur. Outre son gameplay répétitif, Dungeon Siege II fait malheureusement pâle figure pour un titre sorti en 2005. Le moteur 3D a trop peu évolué et donne un rendu complètement désuet à l'ensemble du produit. Les héros manquent de charismes et l'équipement n'est pas assez classe. Un comble pour un genre dans lequel l'évolution de son personnage est une des principales attractions. On s'attendait à mieux de la part de Gas Powered Games, la déception est vraiment au rendez-vous.

Cyd



« Vas me chercher un grec / frites mayo, si y'a des oignons dedans, je brûle ton village. »



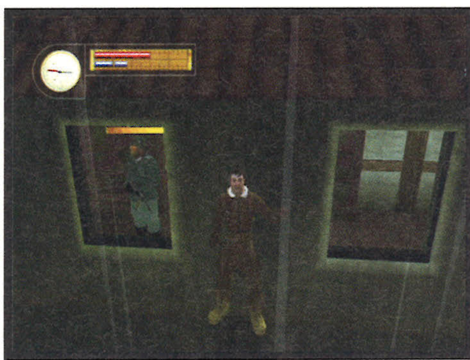
Rien de tel qu'un petit pouvoir héroïque pour faire du tartare avec les monstres.

En Deux Mots

Un épisode qui laisse cette sensation d'avoir entre les mains un Dungeon Siege 1.5 plutôt qu'un réel nouvel opus. Le moteur 3D est trop vieux et le gameplay répétitif devient vite lassant. Espérons qu'un Diablo III soit rapidement annoncé pour dépoussiérer le genre car pour l'instant, il vaut mieux s'orienter vers Guild Wars que se lancer dans DS II.

- \+ Univers vaste
- \+ Musiques entrainantes
- − Moteur 3D désuet
- − Combat répétitif
- − Aventure linéaire

Note	Critère
6	Technique
4	Artistique
5	Intérêt



En frappant sur le mur, vous attirez l'attention des gardes. Cet Allemand va se diriger vers les étagères derrière lui, pas très logique mais au moins le résultat est là.

Ah ! La Suisse et ses délicieux chocolats. Un pays tranquille, trop peut-être. Il est vrai qu'il ne s'agit pas de la destination la plus fun au monde pour s'éclater. En même temps, pour un pilote américain échoué en Allemagne pendant la Seconde Guerre mondiale, ça a un goût de paradis. C'est d'ailleurs vous qui incarnez ce pilote dont le but sera évidemment de rejoindre ce havre de paix. Mais ça ne va pas être de tout repos puisque les nazis vont tout mettre en œuvre pour vous retrouver. L'aventure est découpée en plusieurs missions qui, menées à bien, vous rapprochent de la frontière suisse tant convoitée. Votre personnage évolue au fil des missions en améliorant certaines compétences : se déplacer plus silencieusement, maîtriser le maniement des armes, augmenter la capacité du sac à dos… Histoire d'être un peu stressé et d'éviter les méthodes de bourrin, il est impossible de sauvegarder en cours de mission. Si le héros meurt, vous devez impérativement reprendre les objectifs depuis le début. C'est parfois un peu frustrant mais loin d'être agaçant. En tout cas,


TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 128 Mo de Ram, carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR SG Diffusion
DÉVELOPPEUR Kuju Entertainment/Grande-Bretagne
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



Pilot Down Behind Enemy Lines

INFILTRATION

LES BONS TITRES D'INFILTRATION NOUS PROCURENT DES MOMENTS DE JEU ASSEZ SENSATIONNELS. LE STRESS D'ÊTRE REPÉRÉ, LA SATISFACTION DE DUPER LES GARDES ET DE PROGRESSER SANS FAIRE DE VICTIMES… AVEC PILOT DOWN, C'EST TOUT LE CONTRAIRE.

pas aussi énervant que les réactions débiles des Allemands à cause de leur Intelligence Artificielle déplorable.

I.A. : Idiots d'Allemands

Évoluer au milieu d'ennemis complètement demeurés est un comble pour un jeu d'infiltration. Ceux de Pilot Down tirent comme des pieds, ne réagissent pas lorsque vous allumez un feu à 10 mètres d'eux, n'entendent pas la fusillade qui se déroulent à 200 mètres et cherchent à peine pendant une minute lorsqu'ils repèrent quelque chose d'inhabituelle. C'est affligeant ! Si encore il était possible de varier les plaisirs en utilisant divers mouvements pour duper l'ennemi. Même pas, Pilot Down propose uniquement l'exécution de quelques déplacements classiques : ramper, s'accroupir, taper contre une surface pour attirer l'attention… Du coup, le schéma tactique est presque le même durant toutes les missions : on s'approche sans bruit, on étrangle sa victime et ainsi de suite. Il n'est même pas nécessaire de cacher les corps vu la réaction de ceux qui vous traquent : « Oh, un coéquipier mort ! Bon ben je vais aller fumer une clope ». Effectivement, le garde porte un bref coup d'œil à droite puis à gauche avant de retourner à sa position initiale. Ajoutez à tout ça les bugs de collision, les effets spéciaux inexistants, les animations minables et il ne reste pas grand-chose à sauver. Évidemment, Pilot Down fait pâle figure face à la série Splinter Cell. Surtout que le premier épisode se trouve en magasin pour la modique somme de 10 euros. Un titre à éviter !

Cyd

Un peu de technique

Un CPU cadencé à 1 GHz et 256 Mo de Ram suffiront à afficher Pilot Down avec tous les détails au max. Rien de tel pour prouver au premier gus venu que votre bon vieux PC en a encore dans le ventre.



En plus de tirer comme des manches, les militaires se mettent toujours à couvert n'importe où.

En Deux Mots

Un titre au gameplay répétitif et à la réalisation qui date d'un autre temps. Les fans du légendaire Sam Fisher passeront leur chemin. Quant aux autres, ils peuvent d'ores et déjà aller découvrir Splinter Cell.

+ Une tisane, Pilot Down et dodo
- Réalisation archaïque
- Intelligence Artificielle déplorable
- Actions répétitives

4 TECHNIQUE
3 ARTISTIQUE
3 INTÉRÊT



Lors des combats, les autres personnages adoptent le comportement que vous avez sélectionné : pratique.

Les grandes lignes du scénario ? Vous êtes un jeune soldat, votre pays est envahi par des monstres. Vous partez en guerre pour retrouver de mystérieux cristaux qui sauveront l'univers. En chemin, vous croisez une divinité qui vous remet des super-pouvoirs (comme ça, parce que vous avez l'air cool). Et rencontrez trois autres aventuriers : une princesse capricieuse, un érudit bricoleur et une fière lycanthrope. Ensemble vous allez tuer du méchant et retrouver la trace de votre frère que vous croyiez mort. Whoa ! Quand les concepteurs de Sudeki parlaient de rivaliser avec les productions japonaises, on était loin de se douter que c'était dans le domaine des scénarios téléphonés… Si le script est mou et usé jusqu'à la corde, le design des personnages relève heureusement le niveau. Ils ont chacun leur caractère, se chamaillent : c'est agréable à lire


TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Zoo Digital Publishing
DÉVELOPPEUR Climax Studios/Grande-Bretagne
TEXTE ET VOIX en anglais

Sudeki

RPG À LA JAPONAISE

CONCURRENCER LES JAPONAIS SUR LE PROPRE TERRAIN : C'EST LE DÉFI QU'ON S'ÉTAIT LANCÉ CHEZ CLIMAX EN CHERCHANT À RÉALISER LE PREMIER RPG OCCIDENTAL INSPIRÉ DES PRODUCTIONS JAPS. MAIS LES SECRETS NIPPONS VONT PLUS LOIN QUE LE DESIGN AGUICHANT DES PERSOS FÉMININS…



La vue subjective, acceptable sur Xbox, fait carrément « cheap » pour une production PC.



Les décors sont pour la plupart très inspirés, mais on marche souvent trop longtemps dans des endroits déserts…

et à écouter, car les doublages sont pour une fois très réussis et animent bien le récit. Vous me direz que c'est subjectif, tout ça. O.K., mais je sors d'un corps à corps avec Earth 2160, j'ai donc à l'esprit ce qu'est un doublage pourri. Ce qui distingue Sudeki des productions japonaises, c'est le choix assez osé d'un système de combat qui tranche enfin avec le sempiternel menu textuel.

Profession charcutier

Les gars de Climax nous proposent quelque chose de plus apparenté au beat'em all. Et il faut reconnaître que c'est à la fois original et efficace : entre les systèmes de combo au timing serré, les super-attaques qu'il faut placer en temps limité et la garde à tenir contre les ennemis les plus balèzes, on ressent une vraie tension lorsqu'on croise le fer. Seule fausse note : lors des combats à distance, la caméra bascule en vue à la première personne ! Pas très pratique pour voir ce qu'on fait… Et on ne peut s'empêcher de faire la comparaison, très défavorable, avec un FPS sur PC. Comme vous choisissez qui vous contrôlez dans la bataille, vous laisserez les pleutres s'agiter au loin pendant que vous ferez votre boucherie au contact. Malgré tous ses défauts, Sudeki charme un minimum, grâce en grande partie à sa narration et au design des persos. Malheureusement pour lui, sa durée de vie n'est pas des plus longues et le caractère inévitable des combats (très répétitifs) est vite lassant. Coup de grâce, il sort en même temps qu'un certain Fable, largement plus agréable.

Reyda

Un peu de technique

Pour éviter les ralentissements dans certaines scènes, tablez plutôt sur une machine de 2 GHz, avec 512 Mo de mémoire et une carte graphique non périmée. Une Radeon 9700 Pro fera encore l'affaire.

En Deux Mots

Linéaire, affublé d'un scénario au ras des pâquerettes, Sudeki souffre de toutes les tares du RPG moyen. Son système de combat intriguera les plus curieux, mais c'est tout.

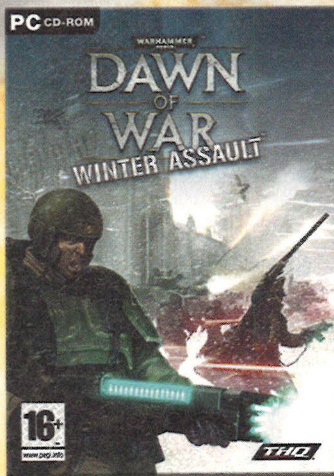
+ Des combats dynamiques
+ Personnages séduisants
- Le look manga un peu factice
- Manque un scénariste dans l'équipe !

5 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
4 INTÉRÊT

WARHAMMER 40,000

DAWN OF WAR
WINTER ASSAULT

L'EXTENSION OFFICIELLE DU MÉGA-HIT
WARHAMMER 40,000 : DAWN OF WAR



Nécessite la version originale de Warhammer 40,000 : Dawn of War



"QUE L'EMPEREUR AIT PITIÉ DE NOS ENNEMIS, CAR JE N'EN AURAI AUCUNE". *General Sturnn*



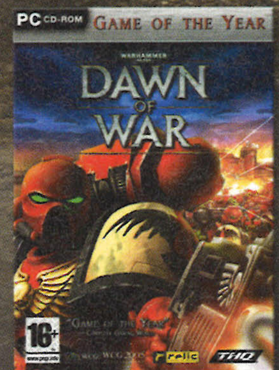
Une nouvelle race complète : la Garde Impériale et sa division blindée



De nouvelles unités et animations pour toutes les races



Des campagnes solo pour les Orks, les Eldars, Les Marines du Chaos et la Garde Impériale



Retrouvez aussi le jeu original en version "Game of the Year", avec toutes les mises à jour et de nouvelles cartes.



TÉLÉCHARGE
SPACE HULK
SUR TON MOBILE !
DISPONIBLE SUR SFR
RUBRIQUE JEUX/TOUS LES JEUX / STRATEGIE





PC CD ROM



Discipline officielle



http://www.dawnofwargame.com/





QUE CE SOIT POPULOUS, BLACK&WHITE OU DUNGEON KEEPER, LES JEUX DE L'ÉQUIPE MOLYNEUX (LES FRÈRES CARTER INCLUS), C'EST UN PEU TOUJOURS LA MÊME CHOSE : UN CONCEPT INTRIGANT ET UNE MYRIADE D'IDÉES, CERTAINES BRILLANTES, D'AUTRES COMPLÈTEMENT NULLES. APRÈS, TOUT EST UNE QUESTION DE RATIO ENTRE CES ÉLÉMENTS...

Un peu de technique

Sur plusieurs machines, le niveau d'ombre ne pouvait pas se pousser au maximum sous peine de remettre les options graphiques au plus bas (la résolution avec). Vérifiez donc ce point avant la partie et pas pendant. De plus, l'interface clavier/souris n'est pas des plus heureuses et selon votre type de jeu (corps à corps, magie, arcs), vous voudrez peut-être redéfinir vos touches pour plus de maniabilité. Au passage, modifiez la caméra pour qu'elle ne suive plus le personnage en provoquant plein de petits mouvements brusques qui filent la nausée.



The Lost Chapters

SIMULATEUR D'EGO


Deux ou trois « Divine Fury » de suite, ça devrait calmer ces morts-vivants.

Il était une fois un petit garçon recueilli par un puissant héros après avoir perdu toute sa famille et ses amis lors d'un raid de bandits sur son village. Il était une autre fois, un peu plus tard, un jeune adolescent entraîné aux arts de la guerre et de la magie dans la guilde des héros, sous la bienveillance du guildmaster. Il était une fois finalement un homme réputé à travers Albion pour ses actes de courage, emporté par son destin dans un ultime conflit contre le mal. Qu'importe la voie choisie, ange gardien ou enflure démoniaque, il était une fois (pour de bon) le personnage principal, joué par vous, du « meilleur RPG du siècle », où « chacune de vos actions change le monde pour toujours », j'ai nommé Fable. Ce monde, c'est Albion, un charmant territoire recouvert de forêt et parsemé de quelques villages. Oh, les lieux d'envergure ne manquent pas non plus ! La guilde, bien entendu, mais aussi la ville de Bowerstone ou l'Arène des champions. Les habitants pragmatiques d'Albion vaquent à leurs activités, pêchant, coupant du bois ou commerçant au milieu des ruines magiques de l'Ancien Royaume sans trop s'en soucier.


PUBLIC ADULTE

CONFIG MINIMUM CPU 1,4 GHz, 256 Mo DE RAM, CARTE VIDÉO 64 Mo (SUPPORTANT LE SHADER 1.1)
ÉDITEUR MICROSOFT GAMES
DÉVELOPPEUR LIONHEAD/ROYAUME-UNI
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS

Car les pouvoirs de la Volonté ne se révèlent qu'aux Héros les mieux entraînés. Et d'ailleurs, dès que les bandits harcèlent un peu trop les marchands ou que des monstres enlèvent un enfant imprudent, c'est bien à eux, c'est-à-dire à vous, que l'on s'adresse. Gagner gloire et fortune ? Sauver le monde à maintes reprises ? Fable vous propose surtout de trimbaler votre ego devant une populace ébahie. Voilà un jeu absolument séduisant, n'est-ce pas ?

Halte au sketch

Oui, mais Fable, c'est juste un gros bourg, quatre/cinq villages de pelés et un peu de verdure autour. Les marchands vendent quelques sets d'armures et de fringues dont la moitié ne servent à rien, ou bien une poignée d'armes déclinées en niveaux de puissance (fer, acier, obsidian, master).



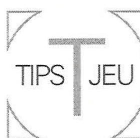
Excellent système de progression du personnage, où le joueur dépense de l'expérience générale et spécialisée pour acheter des upgrades.



Les habitants semblent avoir un ou deux problèmes à régler, il est vrai, mais on a vite épuisé le stock de quêtes secondaires, qui consistent principalement en un abattage de monstres à la chaîne façon hack&slash primaire. Parlons-en tiens, des streums : insectes, bandits, hobbes, balverines (des loups-garous), morts-vivants, trolls (de terre, de pierre, de glace, d'ennui...) et deux autres catégories que je ne citerai pas pour pas vous gâcher le plaisir. Ça ne fait pas beaucoup, hein ? On croise bien quelques Boss, qu'il faut vaincre avec une tactique spéciale tellement évidente que l'on commence le combat en les plaignant, les pauvres. Heureusement, leur résistance supérieure à la moyenne donne lieu à un lonnnnnnng affrontement qui nous laisse largement le temps de les détester pleinement. Attention, je n'affirme pas que toutes les batailles se terminent les doigts dans le nez. Votre personnage, vu à la troisième personne, peut rapidement se faire encercler par les ennemis en surnombre. Si vous arrêtez le festival du clic d'attaque durant un instant pour vous protéger, rien ne vous dit que vous ne prendrez pas un coup par derrière ! Ça serait affreux, car il faudrait boire fissa l'une de vos 56 potions de vie, et une ou deux de mana tant que vous y êtes. C'est vraiment très difficile ! Et pour peu que vous vous trompiez de touche cinq fois de suite (F2, c'est pas évident à trouver), vous risquez de mourir, auquel cas vous perdriez l'une de vos potions de résurrection. Horrible. Ces dernières sont limitées à 9 dans l'inventaire, c'est vous dire si on ne rigole pas avec la difficulté dans Fable.



Avec les vantardises, ou « Boast » (finir une quête sans prendre un coup, sans armure, en tuant tout le monde, etc. Plusieurs au choix), le jeu devient enfin difficile. Limite impossible.



Les 1000 points d'expérience offerts par les potions Ages of Strengh, Skill ou Will, se soumettent à la loi du « combat multiplier ». Buvez-les que lorsque ce dernier est élevé !

Quand la vie quotidienne du héros devient plus palpitante que son destin épique...

Smells like GTA spirit

« Grosbill », je le rappelle, est un terme de jeu de rôle désignant un joueur profitant des faiblesses des règles ou du maître pour devenir surpuissant. Fable est un produit destiné aux grosbills. Il avance de bonnes idées, mais en nombre très limité ; de ce fait, le joueur se concentre sur ces quelques points précis, dont il explose les limites en un rien de temps. La renommée ? Vous êtes déjà un héros quand vous commencez, vous serez légendaire à l'arrivée, avec des étapes sans réelle importance entre ces deux statuts. La beauté ?



Et c'est comme ça partout où je vais. Toutes folles de moi.

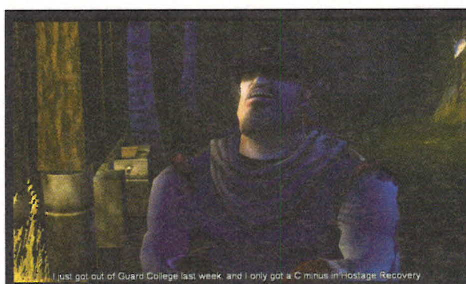
Les satellites Carter

Aux côtés de Molyneux, on trouve deux personnages très importants : les frères Carter. Ceux-ci travaillent depuis des années avec le patron de Lionhead, restant un peu dans l'ombre de Peter le Gourou (si, si, il a un peu une tête de gourou quand même) malgré leur travail sur les titres de Lionhead (ex-Bullfrog, ex-Krisalis, Ex-Taurus...). Ce sont eux qui sont réellement à l'origine de ce RPG. Fable est leur jeu. Pourtant, le logo de Big Blue Box, leur compagnie, ne figure pas dans l'intro PC, alors qu'on peut le voir dans la version Xbox. Étrange.



Un monde en pièces détachées

Un des plus gros reproches que l'on peut faire à Fable est la division en zones minuscules du territoire d'Albion. La carte comprend quelques lieux importants reliés entre eux par des chemins assez étroits, et pas question de se balader des heures ni s'éloigner dans la forêt. C'est tout droit, avec une poignée de monstres sur la route et basta. Trois pas et il faut déjà s'engager sur une nouvelle mini-zone, avec un écran de transition. Sur PC, c'est tellement rapide qu'on a à peine le temps de voir ce dernier, qui devait se justifier sur Xbox à cause de chargements plus longs. Néanmoins, notre héros passe sa vie à se téléporter d'un endroit à l'autre, multipliant ainsi ces interruptions ; aussi courtes soient-elles, ça fatigue au bout de quelques heures. En plus, ça ne facilite pas vraiment l'immersion dans un monde dont on ne comprend pas bien la géographie...





Ouille. L'interface qui gère l'inventaire, les sorts ou les différentes expressions sociales est hyper lourdingue. Une seule barre de raccourcis ? C'est idiot.

Un peu de fric dépensé et vous serez à fond (ou au minimum, selon votre choix de vie). L'équipement ? Difficile de ne pas avoir le meilleur d'entrée. Les potions se ramassent à la pelle, la bouffe et les armures aussi. C'est basique. Une des tâches les plus dures du jeu, finalement, reste d'acheter toutes les maisons en vente (et je ne parle pas de celles que vous pouvez « libérer » vous-même). Ça finit par coûter bonbon tout de même. Cependant, ce n'est qu'une question de temps, tout comme vaincre au fight club, ouvrir toutes les portes-démons, maîtriser tous les mini-jeux dans les tavernes ou retrouver le trésor caché. C'est rigolo et ça occupe, dommage que tout cela soit aussi gratuit et n'ait pas un impact un poil plus important sur l'évolution de votre perso.
De ce côté-là, les points d'expérience gagnés en combat priment sur tout le reste. Quand la vie quotidienne du héros devient plus palpitante que son destin épique... Ensuite que vous soyez bon ou mauvais, c'est votre problème. Dans les deux cas, vous vous la péterez en draguant toutes les femmes d'Albion et en explosant vos adversaires à l'aide d'épées deux fois plus grosses que vous ou de sorts cataclysmiques. Et le vague ennui qui vous ressentirez parfois (souvent) sera balayée par l'humour sarcastique et parodique, très british, dont le jeu est blindé. C'est vraiment l'ingrédient qui lie tous les autres et qui fait prendre la sauce. Fable est définitivement un titre pour les vieux gamers fatigués des challenges et qui préfèrent traîner devant leur PC en ricanant tranquillement en attendant la bouffe.

Fumble



En Deux Mots

FABLE EST UN JEU D'AVENTURE/ACTION À LA ZELDA ASSEZ SYMPA, MÂTINÉ D'ULTIMA POUR L'ASPECT VIVANT DE SON UNIVERS. LE PERSONNAGE ÉVOLUE VERS LE BIEN OU LE MAL ET LE MONDE ALENTOUR, BIEN LOIN DE CHANGER EN CONSÉQUENCE, FAIT BÊTEMENT AVEC. C'EST ÇA, LA RÉVOLUTION DONT TOUS LES JOUEURS PARLENT DEPUIS SA SORTIE XBOX ? QUAND JE PENSE QU'IL Y AVAIT ENCORE MOINS DE CONTENU AVANT THE LOST CHAPTERS... HEUREUSEMENT, LE JEU EST PLAISANT, DÉFOULANT ET TRÈS TRÈS MARRANT. BREF, UN TITRE FUMISTE, MAIS SÉDUISANT, COMME MOLYNEUX.

- \+ L'humour omniprésent
- \+ Marrant à découvrir
- \+ La magie de bourrin
- − Contenu trop limité
- − Hyper facile
- − Les zones minuscules

6	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT

T'as le look, héros

La personnalisation de son petit bonhomme représente l'un des plus importants passe-temps dans Fable. Les coupes de cheveux ou les jolis dessins sur la peau ont un effet direct sur votre beauté ou/et votre propension à effrayer les péquenots. Les fringues que vous portez ont le même type d'impact et tout comme le reste du gameplay, il n'est pas difficile d'aller dans les extrêmes dès le début du jeu. Encore un aspect marrant de Fable qui se noie un peu dans le grosbillisme général.

EARTH 2160

PC Games « Earth 2160 surclasse la compétition »

PC team « Du grand art »

Jeux Vidéo « Réalisation impressionnante »

EN L'AN 2160, LA TERRE N'EXISTE PLUS...





 28 missions pour 4 campagnes au scénario immersif.

 Graphisme en 3D dernière génération.

 4 armées au gameplay complètement différents.

 Un système de fenêtre révolutionnaire : suivez l'action à plusieurs endroits simultanément.

 Possibilité de piloter ses propres unités à la première personne.

12+ www.pegi.info

PC DVD-ROM

diffusion

Reality pump

ZUXXEZ ENTERTAINMENT AG

DEEP SILVER

LES JEUX DE STRATÉGIE TEMPS RÉEL, C'EST TOUJOURS LA MÊME CHOSE : RESSOURCES, BÂTIMENTS, UNITÉS, RUSH, OWNAGE DE FUMBLE. PRENEZ DRAGONSHARD, PAR EXEMPLE. EH BIEN… EUH… MAIS C'EST QUOI CE TRUC ? ON CONSTRUIT UNE ARMÉE OU ON EXPLORE DES DONJONS ? LES DEUX, APPAREMMENT. VOUS CROYEZ QUE ÇA MARCHE ?



Dragonshard

RTS - HACK&SLASH - RPG

TOUT PUBLIC — INTERNET 8 — LOCAL IP/IPX 8

CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Atari
DÉVELOPPEUR Liquid Entertainment/États-Unis
TEXTE en français **ET VOIX** en anglais



Je vous présente le phénix, l'ami des destructions réussies.

Lorsque magie et technologie font bon ménage, on peut être sûr d'obtenir une très large panoplie de possibilité dans l'art d'écraser son voisin. Un éclair de feu ou une construction mécanique quasi indestructible, ça n'a pas exactement le même effet quand on se les prend derrière l'oreille, mais le résultat est là, ou de moins ce qu'il en reste. L'univers que nous propose cette nouvelle licence Donjon&Dragons est assez méconnu puisque très récent. D'ailleurs, je ne le connaissais pas. Inutile de vous sortir le livre des règles, restons courtois, mais si j'ai bien compris le sujet de la campagne de Dragonshard, un gros caillou magique s'est écrasé lamentablement dans une montagne et trois races ennemies tentent d'en prendre possession. Si je n'ai pas bien compris, c'est pas grave. L'important est de savoir que les cristaux trouvés en quantité limitée sur les carte du jeu s'avèrent ultra recherchés. Il s'agit de la première ressource utilisée dans ce RTS. L'or est la seconde et s'obtient en pillant des coffres, en tuant les monstres et via un impôt local indexé sur la valeur foncière de vos terrains à un taux que je ne peux dévoiler ici, vu que la transparence bancaire n'est pas le point fort de ce jeu. Simple, non ?

Le manuel du joueur

Ça se complique : si on ramasse du cristal à la pelle sur la surface de la planète, il faut en revanche descendre dans les souterrains pour trouver des tas de pièces et des monstres sanguinaires gardiens de matos légendaire. Avec tous ces trésors (or + dragonshards), on construit sa base et on se paye des soldats. Ça permet d'éviter de se retrouver à poil devant les prêtresses de l'adversaire humain (ça sera inconvenant) ou de venir à bout des challenges imposés par les campagnes. Ça, c'est la partie RTS, qui offre d'ailleurs des méthodes d'évolution assez amusante. Ainsi, lorsque l'on s'achète l'une des dix unités disponibles, il s'agit d'emblée d'un capitaine, dont le nombre sur le terrain est limité. Au niveau 1, celui-ci se trimballe seul, mais pour chaque niveau gagné, il génère une « mini-unité » qui l'accompagne dans ses combats. Malheureusement, booster un type d'unité jusqu'au niveau 5 n'est pas une mince affaire, même si les pouvoirs reçus à chaque étape font baver d'envie. Déjà, il faudra dépenser les points d'expérience acquis au front à la sueur du vôtre. Ensuite, vous devrez utiliser le peu de place que vous avez dans votre base pour bâtir non pas un,



mais deux, trois, voire quatre bâtiments identiques, ensemble sur le même carré de verdure. Sinon pas d'augmentation de niveau possible. Autant vous dire que le choix entre spécialisation et diversification se révèle terriblement stratégique.

Le manuel des monstres

D'autant plus que le jeu ne se montre pas avare en contenu. Certes les races sont assez identiques dans leur fonctionnement : l'ordre de la Flamme, les affreux Lézards ou les Umbragens (les Drows du coin) se jouent de la même façon. Mais Dragonshard s'appuie aussi sur les faiblesses de chacune des unités, leur type de dégât, le choix du héros parmi les quatre disponibles, la gestion de l'inventaire général, etc. Pour la tactique, rien ne vaut une telle diversité de facteurs à manipuler. Sans compter les souterrains qui transforment le jeu en Diablo-like. Certaines unités n'y ont pas accès et seuls les capitaines peuvent y entrer ! Passer par en dessous, c'est pas mal pour aller surprendre l'adversaire, mais encore faut-il survivre aux pièges divers et aux créatures qui peuplent les donjons. La licence D&D est parfaitement exploitée ici : Beholders, Cube gélatineux, Liche, Démons... Les devs ont dû bouffer le bestiaire officiel. Avec un peu de sel et en mâchant bien, c'est très digeste.

Le manuel du maître

Bon normalement, j'ai dû vous donner un peu envie d'y jouer non ? Attendez tout de même, car Dragonshard se montre moins folichon côté réalisation. La 3D n'est pas franchement jolie par manque de polygones et les détails... Comment dire ? Liquid Entertainment a réussi à produire un jeu terne et kitsch à la fois. Je ne sais pas par quelle magie, mais l'exploit est là. L'I.A. n'est pas fantastique non plus et il faut en permanence micromanager ses groupes de soldats dans l'espoir qu'ils bossent un peu à la récolte ou par peur qu'ils ne suivent des ennemis jusque dans leur base comme des ânes. C'est d'autant plus fatigant que les divers gameplay vous demandent à la fois une attention constante et d'innombrables contorsions de l'esprit pour passer du hack&slash au RTS. L'I.A. ne semblant pas vouloir faire le moindre cadeau au joueur, autant dire que s'habituer à ce titre provoque la fatigue et l'énervement chez les plus endurcis. Néanmoins, Dragonshard n'est pas un mauvais jeu, bien au contraire, même s'il y a plus beau, plus bourrin, plus rapide et plus spectaculaire sur le marché.

Fumble



Avis de chute de Dragonshards, prévoyez les parapluies en mithril. Et n'oubliez pas de vous jeter dessus avant les autres.



Tong Deum !!

Un peu de technique

Rien à signaler, si ce n'est l'interface d'installation la plus lourdingue au monde et quelques ralentissements inattendus. De plus, l'affichage des barres de vie ou d'énergie manque de flexibilité et mine de rien, ça se voit quand on attaque avec une grosse armée. Une remarque : la config mini n'est pas officielle, il s'agit d'une estimation de ma part.



Miam ! Du bon Dragonshard ! Toutes les unités, sauf celles qui volent, peuvent ramasser le précieux cristal.



Pas d'arbre de technologie à apprendre par cœur. Disponibilité totale des unités et prix identiques, à vous de choisir votre stratégie.

En Deux Mots

En mélangeant les genres, Liquid Entertainment nous pond un jeu riche en contenu et en possibilités tactiques. Trop riche pour son bien peut-être, car Dragonshard aura du mal à trouver son public malgré ses qualités. Entre les fous de RTS pur et les bourrins du Diablo-like, son cœur balance et je ne saurais trop conseiller de le tester avant d'acheter.

- \+ Le double gameplay
- \+ Fidèle à D&D
- − Le double gameplay
- − Pas très beau
- − Les bruits de pas insupportables

7	Technique
6	Artistique
7	Intérêt



Je te préviens : si tu me files pas le ballon, arbitre ou pas, je te pète le tibia.

FIFA 06

BALLE QUI COLLE AU PIED

CETTE ANNÉE, FIFA AURAIT DÛ ÊTRE GRANDIOSE. SANS DEC', LE MOIS DERNIER, J'Y CROYAIS. MAIS VOILÀ, LES BONNES IMPRESSIONS LAISSÉES PAR LA PREVIEW SE SONT ENVOLÉES APRÈS AVOIR SAIGNÉ LA VERSION FINALE PLUSIEURS HEURES.

La nouvelle vient de tomber, implacable : cette année, le choc entre PES et FIFA n'aura pas lieu. Le second n'a pas réussi à contenir ses efforts et s'est fait un vilain claquage juste avant la rencontre. Pourtant, à l'échauffement, sa prestation avait rassuré et il semblait plus combatif que jamais. Excès de confiance ou mise en condition insuffisante ? On peut émettre comme hypothèse que le travail des nouveaux préparateurs physiques n'a pas pu s'opérer en profondeur pour des impératifs de temps, étant donné qu'ils sont repartis de zéro il y a moins d'un an. Alors le pauvre FIFA va se contenter de regarder son adversaire soulever la coupe. Pendant ce temps, bien que paré d'un enrobage nickel, de licences à foison, de vidéos bonus excellentes, d'historiques de joueurs légendaires, d'une bande-son puissante et de modes de jeux sympas, il va ruminer les lacunes qui l'ont fait chuter.

TOUT PUBLIC — INTERNET 8 — LOCAL IP/IPX 8

CONFIG MINIMUM CPU 900 MHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Electronic Arts
DÉVELOPPEUR EA Sports/Canada
TEXTE ET VOIX en français

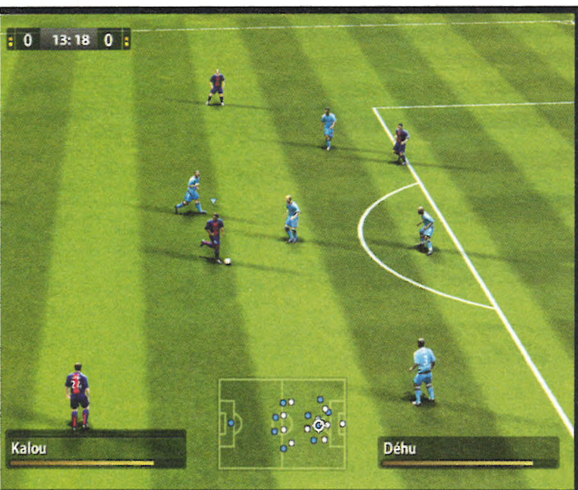
À commencer par les commentaires en match, passés d'excellents l'année dernière à vilains cette saison.

On reeeeefait le maaaatch

En terme de gameplay, il y a du mieux, ça semble plus crédible. Rendu plus réaliste, rythme bien géré via deux jauges de moral situées de part et d'autre du score (pour savoir si une équipe est à bloc ou non) et jeu de passe efficace animent les matchs. Les défenseurs jouissent d'une intelligence artificielle correcte, sur de nombreuses actions, ils se placent comme il se doit. Pour les autres, on passe de la surprise à l'incompréhension. Les avants peinent souvent à frapper sans contrôler le ballon au préalable. Comme la physique de balle s'avère un peu louche (un vrai frisbee sur les transversales), on se retrouve la plupart du temps avec des shoots bien mous. Et quand on cadre une frappe magnifique et imparable, le portier vient la chercher sans trop qu'on sache quels anabolisants sont en cause. Sûrement pas de la bonne came, vu que lors des cafouillages ou des centres tendus, le bonhomme perdra toute volonté de s'imposer. Pour revenir à la balle, il va falloir qu'ils comprennent chez EA qu'une sphère de cuir ne colle pas au pied et qu'Olive et Tom reste un dessin animé, parce que ça aurait tendance à ridiculiser quelques phases de jeu. L'idée de faire de FIFA une simulation complète est bonne. Reste à mieux l'exploiter.

Plume

Le jeu de passe est conseillé, mais un dribble bien placé, ça peut faire mal.



Un peu de technique

Pour profiter un peu de ce titre, il vous faut les détails max. Et pour ça, doublez la config minimale recommandée par EA (Ram et vitesse CPU) !

Le mode Carrière se montre très attractif et assez simple d'accès pour les néophytes.





En Deux Mots

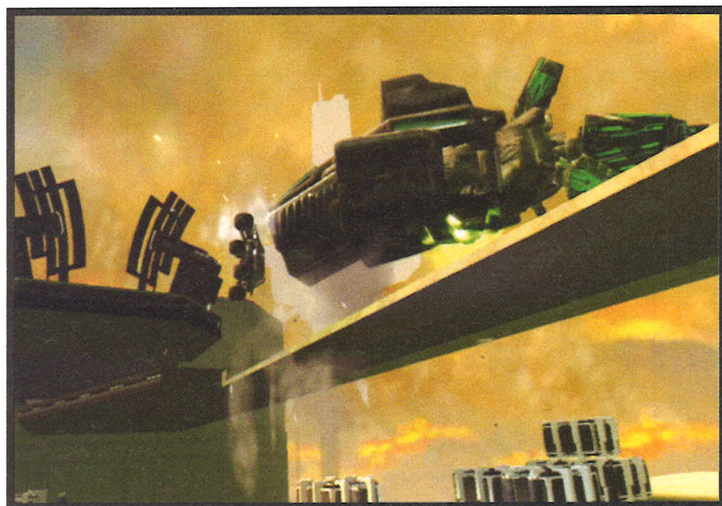
En soi, FIFA 06 n'est pas un mauvais jeu de foot. Quand on n'est pas regardant sur certains détails, il se montre même plaisant. Mais ça s'arrête là. Les bonnes idées sont vite gâchées. Dommage.

- + Un mode Carrière sympa
- + Ça ressemble à du foot...
- − ...mais c'est pas encore ça
- − Des détails énervants

TECHNIQUE	6
ARTISTIQUE	6
INTÉRÊT	7

Advent Rising

RATAGE ÉPIQUE

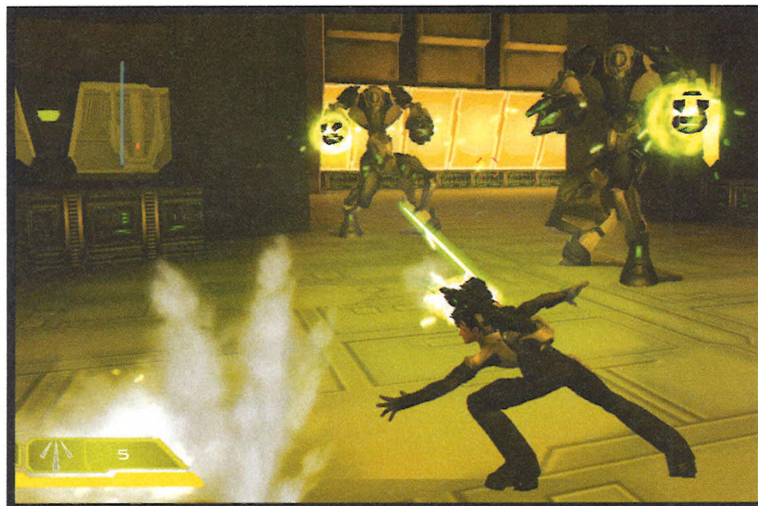


Les méfaits de l'irrespect de la priorité à droite...



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM **CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo**
ÉDITEUR **Majesco**
DÉVELOPPEUR **GlyphX Games/États-Unis**
TEXTE ET VOIX **en anglais**



DANS LE DICO, JE CROIS QUE POUR DÉFINIR LE MOT « FRUSTRATION », ILS PEUVENT ÉCRIRE « JOUER À ADVENT RISING ». CE SHOOT À LA TROISIÈME PERSONNE EST TOUT SIMPLEMENT UN DES JEUX D'ACTION LES PLUS AMBITIEUX DE CES DERNIÈRES ANNÉES. MAIS AUSSI UN TITRE QU'ON A ENVIE D'AIMER ET DE JETER PAR LA FENÊTRE À LA FOIS... ET CROYEZ-MOI, LES AMOURS IMPOSSIBLES, ÇA ÉPUISE.

Je vous avais prévenu. Ne pas recycler nos ordures nous mènera à notre perte.



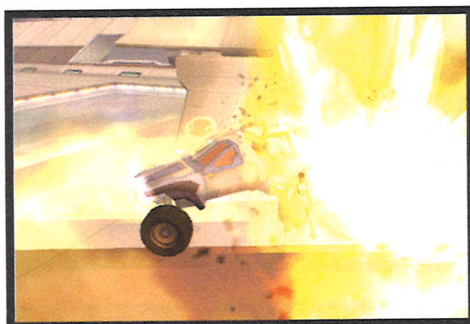
Giddeon Wyeth est votre héros typique de blockbuster hollywoodien : jeune pilote prometteur et un peu tête brulée, il évolue dans un quotidien calqué sur les grands standards de la science-fiction : base orbitale, voyages Terre – espace triviaux et rencontre du troisième type. Succinctement pour ne pas trop érafler le scénario déjà bien léger, je vous fais un topo rapide : des gentils aliens viennent nous voir pour prévenir que des méchants aliens cherchent à flinguer notre race. Bingo, les bad boys (surnommés les Seekers) arrivent dans l'heure et explosent la Terre en un claquement de doigts. Vous voilà rescapé, seul survivant de notre race avec une pilote humaine qui ne vous laisse pas indifférent et votre frère ou votre fiancée en fonction de vos actes au début de l'aventure. Je ne voudrais pas être mauvaise langue, mais avoir besoin de l'écrivain Orson Scott Card pour pondre ça, c'est carrément décevant.

Avec quoi je l'explose lui ?

Pourtant, elle est là cette histoire, et c'est suffisamment rare dans un jeu d'action pour donner envie de continuer. Rien que cet aspect résume bien Advent Rising : un projet très ambitieux accouché dans la douleur, que ce soit par manque d'argent ou de talent, avec au final un titre bâtard. Mais on veut connaître la suite. Après tout, ce n'est pas tous les jours qu'on incarne un apprenti Dieu. Car les gentils aliens sont persuadés que les humains sont un peuple doué de pouvoirs extraordinaires. Et effectivement, à leur contact, Giddeon développe de plus en plus de talents paranormaux : télékinésie, jets d'énergie, boucliers... Chaque pouvoir est une découverte, fonctionne de deux manières différentes et progresse avec l'expérience. Giddeon maîtrise aussi le combat au corps à corps et a la possibilité de manier n'importe quelle arme alien ou humaine (du snipe au lance-roquettes) avec chaque main, sans oublier sa capacité à piloter des véhicules comme les jeeps ou les tanks des Seekers.
Si on fait le compte, ça commence à faire beaucoup de possibilités pour blaster ses ennemis et c'est là que les ennuis commencent. Comme tout bon shoot à la troisième personne qui se respecte (surtout quand il arrive d'une version Xbox), on dispose d'un mode Target qui permet d'avoir le focus sur un ennemi.



Pas la peine de paniquer pour l'état de santé de votre fiancée, elle résiste très bien aux météorites. Les acteurs de votre aventure sont intouchables...



C'est très pénible et inutile quand on vise à la souris. Surtout qu'avec ses pouvoirs psychiques, transformer les gêneurs en apéricubes n'est pas très compliqués. Dommage du reste que le scénario soit plus que vague sur le pourquoi de ces pouvoirs... Il existe aussi une vue à la première personne, mais oublions-la vite, tant elle est injouable.

Et tu danses, danses, danses...

On se retrouve donc à sauter, esquiver et tirer dans tous les sens sur du gros lézard patibulaire très rapidement. Et là, le grand jeu des comparaisons peut commencer : esquive arrière avec les flingues en avant ? Merci Max Payne. Aliens avec déco style néon, bouclier d'énergie et grande gueule pleine d'insultes ? Merci Halo. I.A. débile pas capable de faire comprendre à un allier que si vous conduisez la jeep (pompée sur Halo aussi), il serait pratique qu'il s'occupe de la mitrailleuse ? Merci Advent Rising. Attention, c'est parti pour la descente aux enfers. Parlons gameplay : il est ultra brouillon. Pour cinq secondes d'extase ludique « hahaha comment je suis trop fort, j'esquive au ralenti et je blaste 3 gros pas beaux en même temps avec mes superpouvoirs », on se cogne des heures laborieuses de massacre à la chaîne sans vrai fun. Les boss sont dans la grande tradition des vieux jeux d'action : une manière et une seule de les battre. On la trouve, on fait trois fois de suite la même chose et il meurt. Hop, la tuerie de masse reprend, etc. À part une chasseuse de prime bien pénible, même le gros vilain de service (combat qui se déroule après le générique de fin, c'est original mais pensez à ne pas quitter la partie...) est une plaisanterie à abattre quand on a pigé la méthode. Décevant.

C'est codé par le stagiaire couture ?

Il est temps d'aborder la réalisation maintenant (*bruit de phalanges qui craquent*). C'est le règne du grand n'importe quoi. Je ne m'étendrai pas sur la 3D qui est tout sauf extraordinaire : les explosions sont très réussies, mais la plupart des pouvoirs manquent de punch pour impressionner et il n'est pas rare de voir son héros traverser des objets. Il vaut mieux que je vous parle de l'aspect audio, certainement le plus gros gâchis de ce titre. Les effets sonores sont passables, mais les musiques sont vraiment magnifiques et les voix des personnages crédibles. Alors qu'est-ce qui coince ? Le mixage ! Parfois – et quels que soient vos réglages – les bruitages vont couvrir totalement les voix des persos pendant les scènes d'action, ce qui est assez pénible quand votre copine vous indique la direction à suivre pour échapper à une hordes de Seekers lancés à vos trousses. Plus souvent, ce sont juste certains sons qui en occultent totalement d'autres... Ajoutez à ça le fait que dans ma version le dernier pouvoir psychique n'est pas sélectionnable dans l'interface, ça vous donnera une idée du niveau de finition du titre. Et encore, je vous fais grâce de certaines incohérences entre les scènes cinématiques et le déroulement de l'histoire... Tout n'est pourtant pas à jeter. Malgré les maladresses, ce titre est attachant. Vos alliés ont une classe folle à défaut d'être efficaces et on se prend à espérer que GlyphX trouvera les ressources pour faire des suites de qualité à cette trilogie annoncée. Parce que malgré tous ces défauts, il est clair qu'avec une réalisation un cran au-dessus et un gameplay mieux réglé, le destin de Giddeon pourrait bien intéresser les joueurs PC. Et pourtant, quel prénom ridicule.

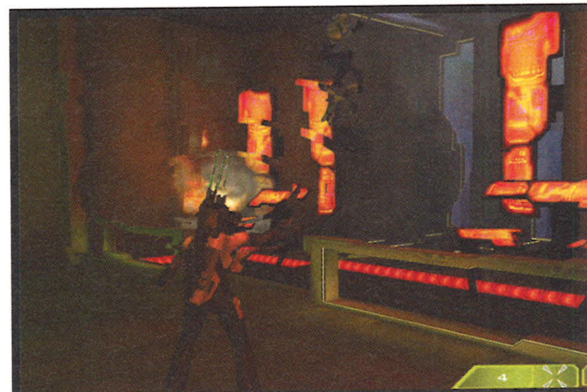
Caféine

Le jeu qui tue

Advent Rising n'a pour le moment pas de distributeur. Majesco est en grosse difficulté financière et VUG ne distribuera finalement pas le titre chez nous. La version testée ici est donc la v1.0 américaine, qui nécessiterait un gros patch plus qu'hypothétique pour corriger les défauts les plus pénibles.

Un peu de technique

Pour jouer peinard en haute résolution (à partir du 1280 x 1024), tablez sur 2 GHz, 512 Mo de Ram et une carte graphique un peu récente.



« Surge » est certainement le pouvoir le plus pratique du jeu. Il permet de faire le ménage avec une main, l'air décontracté. J'adore.



« Allez petit, tu peux le faire, l'autre blondinet débile y arrive bien avec un vaisseau coincé dans la vase. Enfin presque... »

En Deux Mots

Jeu d'action ambitieux mais à la réalisation décevante, Advent Rising fera passer un bon moment à ceux prêts à passer sur un scénario perfectible et un gameplay souvent bancal. À essayer si vous le trouvez à bas prix.

- + Histoire épique (mais classique)
- + Montée en puissance du héros
- − Moteur 3D limité
- − Gameplay en dent de scie

4 Technique
6 Artistique
5 Intérêt

Heroes of the Pacific

P.B.S (PAPY BOYINGTON SHOOTER)

VOUS TRANSPIREZ JUSQU'À DÉSHYDRATATION À LA SIMPLE ÉVOCATION D'UN MOTEUR À ÉCHAPPEMENT CROISÉ ? VOUS TOMBEZ EN SYNCOPE À LA SEULE PRÉSENCE DE ROBERT CONRAD ? VOUS PENSEZ ÊTRE ATTEINT DE BOYINGTONITE AIGÜE? NE CHERCHEZ PLUS, UN BON SHOW DE NIPPONS SUR LE PACIFIQUE VOUS FERA LE PLUS GRAND BIEN.



Papy fait de la résistance !

Pearl Harbour, 7 décembre 1941, je vous plante le décor : plusieurs milliers de victimes, une saleté de journée pour nos amis ricains, et un gars très en colère sur le tarmac. Vous allez incarner un pilote nommé William Crowe, un sous-aspartame du mythe du héros américain, pas franchement en adéquation avec la philosophie orientale depuis que les Japs ont transformé son petit frère en nourriture à poisson. Après une mise en scène oscarisable dans la catégorie « plus belle bouse du siècle », vous allez pouvoir, vous et votre coucou, participer à l'une des 26 chamailleries que comporte le jeu. Guadalcanal, Iwo, Midway, vous donneront l'occasion de dézinguer et d'envoyer au tapis tout ce qui bouge et ne ressemble pas de près ou de loin à un copain. Il vous faudra par ailleurs faire preuve d'une foi incommensurable durant les phases de combat, tant le ciel du Pacifique à des allures de périph' aux heures de pointes ! Heureusement, l'avion réagissant au quart d'hélice, tout se fera en douceur et presque sans douleur. Avec un peu de doigté forgé par l'expérience, vous devriez mettre en miettes vos ennemis sans trop transpirer. Du reste, jouez en mode Expert, vous aurez un bien meilleur contrôle de votre avion !

E4, coulé !

Mieux, il est possible de varier les plaisirs : entre deux trouages de carlingues, vous serez aussi amené à maîtriser les joies du bombardement en piqué et du largage tout en douceur de torpille. Massacrer du canot de débarquement en volant au ras des flots fera aussi partie du quotidien, mais ça, c'est presque trop facile. En dehors de quelques textures et effets d'explosions, le jeu excite en revanche peu la rétine. Seules les carlingues des avions retiennent l'attention, mais on les voit rarement de près longtemps dans le feu de l'action. En ce qui concerne le multi, on est pas loin d'un Quake-like volant : les bonus divers flottent dans les cieux et les attraper, c'est prendre l'avantage. Dommage que l'espace de jeu soit si restreint ! Un petit défaut de plus pour ce titre, qui achèvera de faire fuir les fans de simu quand ils apprendront que la gestion des collisions défie toutes les lois de la physique moderne. Sous certains angles, votre zingue peut rebondir sans dommages sur n'importe quelle surface ! Les amateurs d'action pas prise de tête trouveront peut-être ça amusant. Après tout, bien exploité, c'est un avantage indéniable. Mais mis à part en réseau avec des potes, on finit inlassablement par décrocher, et même l'ambiance années 40 pourtant agréablement retranscrite ne vous retiendra pas longtemps devant votre écran.

Suffix / Caféine

TOUT PUBLIC — INTERNET 8 — LOCAL IP/IPX 8

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Codemasters
DÉVELOPPEUR Red Mile Entertainment/États-Unis
TEXTE EN FRANÇAIS **ET VOIX** EN ANGLAIS





50 avions à descendre ? Pfff, la semaine de 35 heures en temps de guerre, c'est illusoire. En bouclage aussi.

Un peu de technique

Doublez la configuration minimale recommandée par l'éditeur pour être peinard. Et surtout, investissez dans un bon joypad avec sticks analogiques ou carrément un petit joystick avec rotation du manche pour profiter de ce titre. Jouer au clavier est une torture.

En Deux Mots

Même si le fun est présent dès les premières minutes, Heroes of the Pacific n'arrive pas à accrocher le joueur plus de quelques heures. Avec un côté arcade encore plus assumé, ce titre aurait certainement gagné des galons en plus. À ne pas négliger en réseau cela dit, ça change des classiques FPS / RTS.

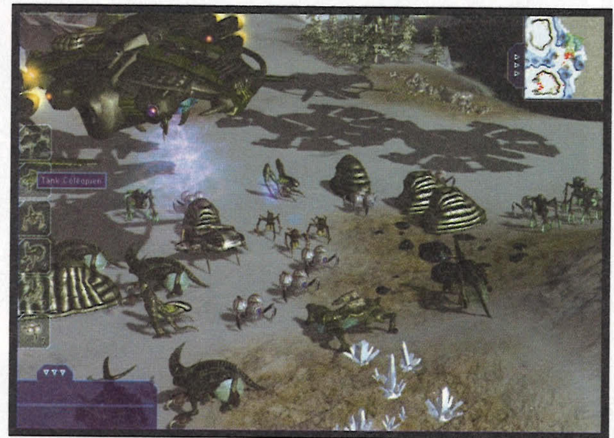
- + Prise en main immédiate
- + Modélisation des avions
- − Un brin facile
- − Manque de diversité

6 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
5 INTÉRÊT

Earth 2160

ANTHROPOCIDE

APRÈS AVOIR ÉVACUÉ LEUR PLANÈTE CONDAMNÉE DANS EARTH 2140 ET 2150, LES DERNIERS REPRÉSENTANTS DE L'ESPÈCE HUMAINE N'ONT TOUJOURS PAS RÉUSSI À S'AUTO-ANÉANTIR TOTALEMENT. HEUREUSEMENT, DES NON HUMAINS SONT DISPOSÉS À VENIR LEUR FILER UN COUP DE MAIN !


Les bases aliens ne comportent aucun bâtiment : juste des morfals et des cocons.

La Terre a été absorbée par le Soleil, mais ça n'a pas l'air de gêner les Terriens plus que ça. La preuve : loin de sangloter dans leurs capsules spatiales et de se demander si éjecter leur planète de son orbite était vraiment une si bonne idée que ça, ils ont conservé toutes leurs habitudes et continuent de s'entretuer consciencieusement. Bah oui, la guerre thermonucléaire c'est un peu comme le tiercé ou la roulette russe : tant que je gagne, je joue. Le progrès c'est qu'au lieu de se cantonner à quelques puits de pétrole dans le désert, la zone de combat est maintenant à l'échelle du système solaire entier.

TOUT PUBLIC — INTERNET 8 — LOCAL IP/IPX 8

CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Zuxxez Entertainment
DÉVELOPPEUR Reality Pump/Pologne
TEXTE ET VOIX en français

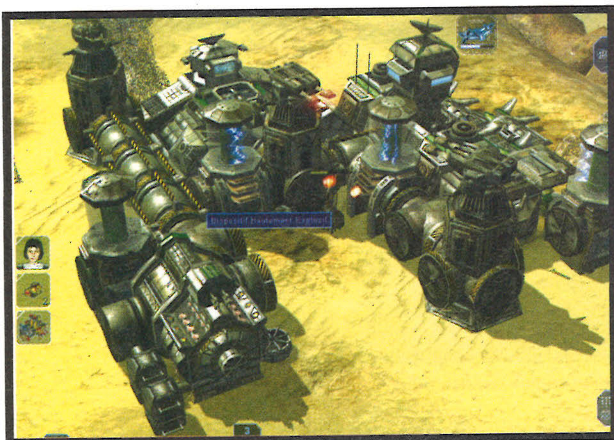

Une grande réussite, les graphismes sont très spectaculaires.

Les quatre factions cherchant à s'exterminer mutuellement dans Earth 2160 sont la Dynastie Eurasienne, une entité vaguement soviétique, qui aime construire des bases tentaculaires avec plein de tuyaux, des gros murs et des gros tanks ; la Corporation Lunaire, une matriarchie maîtrisant l'anti-gravité et les bases verticales ; les États Civilisés Unis, une armée de robots et d'ordinateurs qui ont massacré leurs maîtres humains et sont bien décidés à finir le boulot ; et enfin les Aliens, des créatures emprisonnées sous la surface de Mars depuis une ou deux éternités et qui sont de très mauvaise humeur au réveil.

À table !

Utilisant un moteur 3D à la pointe de la technique, accompagné d'une bande-son plaisante et nanti d'un scénario original, Earth 2160 se classe d'emblée au-dessus de la moyenne des jeux de stratégie temps réel. Mais le troisième épisode de la série Earth n'est pas seulement impressionnant visuellement : il est aussi inhabituellement profond. On ne se contente pas de construire une base, moissonner des ressources et fabriquer des tanks : on peut rechercher des systèmes d'armes et des équipements plus efficaces, puis les assembler pour créer de nouvelles unités spécialisées. On peut aussi engager des mercenaires, contrôler des héros et gérer leurs armures, leurs trousses de soins et leurs fusils... Cette profusion de détails pas toujours essentiels devient en fait un


Chaque faction dispose d'un arbre technologique particulièrement touffu.



Une arme spéciale permet de téléporter des bombes atomiques directos dans la base ennemie...



Quel feu d'artifice ! On se croirait à Bagdad...

Un peu de technique

Techniquement très propre, le jeu tourne très bien sur la configuration minimum recommandée. C'est suffisamment rare pour être souligné...

obstacle à la compréhension rapide du jeu, une solide expérience étant nécessaire pour comprendre vraiment ce qui passe et s'organiser en conséquence. Pour ne rien arranger, l'I.A. de vos troupes et l'interface sont loin d'être à la hauteur, et une microgestion intensive est indispensable pour le bon déroulement des opérations. Il y a tant de choses à surveiller que le rythme du jeu est lent par nécessité, rendant les missions des campagnes solo plutôt soporifiques. Les cinématiques pourries et les dialogues peu inspirés qui ponctuent l'aventure n'incitent pas vraiment à s'y plonger non plus...
Il faut attendre la dernière campagne pour jouer enfin la partie la plus originale du jeu, la civilisation extraterrestre.

Au bonheur du poulpe

Le principal défaut d'Earth 2160 réside dans l'I.A. tactique. Pas celle qui dirige une armée et construit des bases, qui ne concerne que le jeu solo, mais celle qui définit le comportement de chaque unité et qui touche donc également le multijoueur. Le pathfinding n'est pas fameux, mais surtout les algorithmes chargés de hiérarchiser les cibles prioritaires ne sont pas assez bons et ne tirent pas toujours sur ce qu'il faudrait. C'est ennuyeux parce que le joueur humain peut difficilement identifier visuellement les caractéristiques d'unités customisées, pourtant il doit tout faire à la main, en temps réel. Vous devez par exemple tenter avec vos escorteurs de cliquer pile-poil sur les intercepteurs ennemis qui virevoltent, sous peine de voir vos bombardiers partir en fumée. Ce genre de situation incite à faire un gros paquet et à privilégier l'assaut frontal, en masse, plutôt qu'à s'encombrer de subtilités ingérables...
Mais même si Earth 2160 a quelques défauts, ses nombreuses qualités en font un choix intéressant pour les joueurs les plus patients et déterminés.

Atomic

Les technologies découvertes permettent d'assembler de nouvelles unités.





Le quatrième passager

Alors que les autres factions doivent construire des murs d'enceinte pour protéger leurs excavateurs, leurs laboratoires et leurs usines, les Aliens ne s'embêtent pas avec toute cette maçonnerie inutile. Chaque Alien est une usine vivante, son stock c'est son estomac. Il ne construit rien, il mute. Le gameplay est ainsi fondamentalement différent : une horde de petites bestioles visqueuses s'abat sur les ressources, les vampirise à toute vitesse puis migre vers le gisement suivant. Un peu comme un nuage de sauterelles, mais avec plus de tentacules, de globes gélatineux et de projections d'acide moléculaire. Après avoir pompé jusqu'à plus soif, ces petites horreurs se coupent en deux et repoussent, produisant un deuxième organisme exactement identique. 2. 4. 8. 16. 32. 64. 128... Quand ils ne sont pas en train de bouffer ou de se multiplier par clonage, les Aliens peuvent s'empaqueter dans des cocons et muter vers d'autres étapes de leur évolution. Leurs formes les plus avancées, des titans biomécaniques blindés hérissés de laser et de missiles, n'ont rien à envier aux meilleures unités des factions adverses. Bref, c'est le genre de limace qu'il vaut mieux écraser vite, très vite.

En Deux Mots

Un très beau STR bourré de bonnes idées, mais à la prise en main délicate et à l'interface insuffisante. Les lacunes de l'I.A. gâchent en partie les efforts d'originalité et la complexité du gameplay oblige à une certaine patience avant de prétendre le maîtriser. Un titre destiné plus aux fans du genre qu'aux joueurs occasionnels.

- + Très beau
- + Grande profondeur
- + La faction Alien
- − L'interface
- − La sélection des cibles

7 Technique

8 Artistique

7 Intérêt

Asterix & Obelix XXL 2 Mission Las Vegum

BASTON POUR PETITS & GRANDS

Config minimum CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, carte vidéo 64 Mo **Éditeur** Atari
Développeur Etranges Libellules/France **Texte et voix** en français

AH TIENS, VOILÀ DE QUOI OCCUPER LES GOSSES CE WEEK-END ! ATTENDEZ, XXL 2 UNIQUEMENT POUR LES ENFANTS ? PAS SI SÛR.

Sam Fisher, Lara Croft, Pac Man, Mario, Rayman, Sonic, Ken… ce ne sont que quelques-unes des figures « emblématiques » du jeu vidéo que vous allez découvrir parodiées dans ce nouveau plateforme/beat'em all XXL, le premier ayant été testé dans le Joy 161 (6/10). Cette fois-ci, les développeurs s'en sont donné à cœur joie, ça fait plaisir à voir.





Personnellement, rien qu'a l'intro, j'étais mort de rire et ça n'arrête pas après.

Il y a quelques maladresses dans la parodie, bien sûr : un nom qui ne sonne pas terrible, des voix qui ne collent pas bien aux personnages, des références un peu trop abusées… Mais Etranges Libellules a réussi à capturer l'esprit d'Asterix & Obelix qui veut qu'un adulte s'amuse autant qu'un enfant en lisant les B.D. bourrées de caricatures que ce dernier ne comprendra pas forcément. Tenez, même le scénario de départ, montrant Panoramix trahissant le village en livrant ses collègues druides à César, me semble bien mieux que toutes les histoires publiées depuis la mort de Goscinny. Alors oui, XXL 2 occupera votre fils pendant l'entretien avec la baby-sitter, votre neveu durant la visite de votre belle-sœur, ou votre jeune otage en attendant la rançon, mais une fois votre affaire réglée, fort est à parier que vous attraperez un paddle pour faire voler du Romain. L'action est lisible, assez variée (sans empêcher une certaine répétitivité) et pas si facile que ça. Du coup, en y jouant de temps en temps sans forcer, on ne s'en lasse pas et on rigole bien. Flatter la culture du geek… un coup de génie.


Avec un peu de technique, c'est un combat vite réglé.

Fumble

+ Les caricatures + On tape sur des Romains
- Ambiance sonore mollassonne - Un peu répétitif à haute dose

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
7	7	7

The Bard's Tale

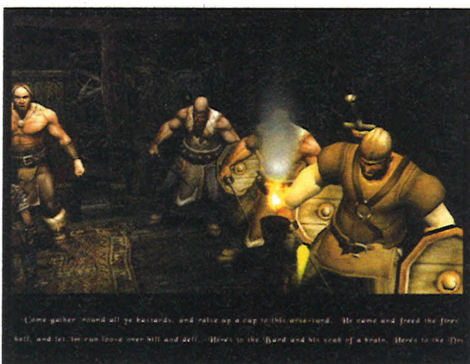
TIENS ? UBI NOUS ENVOIE ENFIN THE BARD'S TALE ? ON NE L'ATTENDAIT PLUS. ENFIN, ON NE L'ATTENDAIT PAS EN FAIT. ET POURTANT, IL M'A SURPRIS.

COMÉDIE MUSICALE

Config minimum CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, carte vidéo 64 Mo **Éditeur** Ubisoft
Développeur InXile Entertainment/États-Unis
Texte en français **et voix** en anglais

J'aime bien l'humour sous toutes ses formes. L'absurde, le non-sens bien sûr, mais surtout le sarcasme implacable qui vient à bout de n'importe quelle situation. C'est largement cet aspect que The Bard's Tale met en avant lors des aventures plus parodiques les unes que les autres du héros. L'histoire est débile à souhait, les (nombreux) dialogues décalés et les reparties cinglantes. Dommage qu'on ait là un Hack&Slash mineur, malgré la diversité des compagnons que l'on peut invoquer. Ceux-ci possèdent tous leurs petites particularités : dégâts de zone, effet d'étourdissement, bourrin lent ou voleur de vie, les méthodes ne manquent pas et il faudra savoir s'entourer correctement selon le challenge.
De votre côté, quelques éléments de RPG vous autorisent à diriger votre perso vers le combat corps à corps ou à distance, à moins que vous ne misiez tout sur vos talents de musicien. Bref, c'est très basique, tout comme votre équipement qui ne gère que les armes et armures de manière simpliste (le barde ne garde que le meilleur dans chaque catégorie… Logique, après tout). Du coup, on s'amuse un peu, avant de s'ennuyer ferme et finalement même l'humour ne sauve plus The Bard's Tale. Fable fait largement mieux dans le même genre. Et puis de toute façon, qui voudrait d'un jeu qui rame autant… Ah, mais suis-je bête, il ralentit à cause des accès disques permanents ! J'aurais dû faire l'installation complète de 7 Go… 7 Go ?! À cause des dialogues sûrement, ce n'est pas la diversité des monstres ou des décors qui va demander autant de place. Eh ben… Brian Fargo aurait mieux fait de rester aux RPG case par case de mon enfance.




De très nombreuses chansons marrantes viennent ponctuer les aventures du barde.

Fumble

+ L'humour + Pas si facile - Juste relou

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
4	4	4



Future
MEDIA WITH PASSION

Warhammer 40k
ADD-ON
Dawn of War Winter Assault



Je suis peut-être le seul que ça énerve, mais voir des unités tirer à travers un mur, j'ai vraiment du mal à m'y habituer.



Ils ne sont pas beaux ces Imperial Guards ? Croyez-moi, sur le champ de bataille ils sont nettement moins bien disciplinés.

LE JEU DE STRATÉGIE TENDANCE DU MOMENT SE DOTE DE QUELQUES NOUVEAUTÉS APPRÉCIABLES PAR LE BIAIS D'UN ADD-ON. ON AURAIT AIMÉ UN CONTENU PLUS RICHE VU LA QUALITÉ DE LA LICENCE EXPLOITÉE MAIS BON, ON NE VA PAS FAIRE LES FINES BOUCHES.

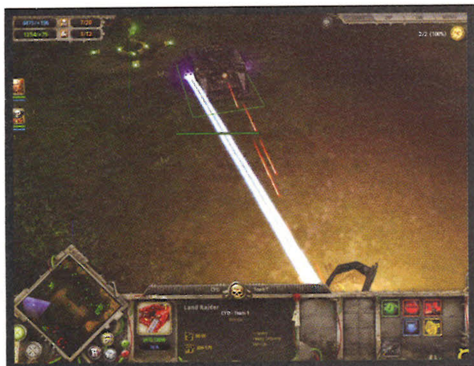
PUBLIC AVERTI · INTERNET 8 · LOCAL IP/IPX 8

CONFIG MINIMUM CPU 1.8 GHZ, 256 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 32 MO
ÉDITEUR THQ
DÉVELOPPEUR RELIC ENTERTAINMENT/CANADA
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS SUR LA VERSION TESTÉE



Voici des batailles comme on les aime : ça tire dans tous les sens, ça meurt, ça charcute et ça retourne à sa base la queue entre les jambes.

La machine est bien rodée. Un an à peine après la sortie de Warhammer 40k, Relic sort une extension, portant le nom de Winter Assault. Sans révolutionner la stratégie en temps réel, Warhammer a su trouver un public grâce à un gameplay dynamique. Très accessible, quelques clics suffisent à donner les ordres de déplacement et d'attaque aux unités. À l'instar des autres RTS, il faut construire divers bâtiments afin d'obtenir de nouvelles troupes et des améliorations de pouvoirs. Les points de ressource nécessaires à l'élaboration et l'évolution de son armée, sont, quant à eux, éparpillés sur les maps. Ce système évite de se confiner dans sa base, en misant sur une position défensive. Les planqués n'ont pas leur place car ici les parties sont acharnées. Il y a toujours une action à exécuter que ce soit un combat à gérer, des compétences à améliorer ou des troupes à produire… Afin d'éviter le massacre sur le champ de bataille, votre infanterie et vos véhicules terrestres doivent être utilisés à bon escient. Le carnage est d'ailleurs un des atouts majeurs de Warhammer 40k. Relic a su implémenter des animations efficaces pour rendre les batailles impressionnantes. De l'explosion d'un obus qui envoie valdinguer une dizaine de marines, aux robots qui attrapent et fracassent les unités, le spectacle est alléchant. Y'en a qui s'éclate à mater les Teletubbies, moi je m'amuse à regarder des marines se faire péter la colonne vertébrale. Chacun son truc ! Tout ça pour dire que les parties sont terriblement fun, même un joueur lambda peut y prendre du plaisir. Bon, ça il sera peut-être agacé de perdre tout le temps mais, en même temps, regardez Faskil, il a l'air heureux dans la défaite… En tout cas, rien de tel qu'une extension pour relancer l'intérêt d'un RTS



et c'est donc avec plaisir que nous accueillons Winter Assault.

Un add-on qui n'a l'air de rien...

Ce qu'il y a de bien avec les développeurs, c'est de voir à quel point ils sont fiers de leur cinématique d'intro. Comme par exemple celle que l'on a vue à maintes reprises et qu'il est impossible de zapper chaque fois que Dawn of War est installé ou mis à jour. Ça deviendrait presque agaçant. Manque de bol, après l'installation de Winter Assault, c'est reparti pour un tour : explosion, tir croisé, giclée de sang et le marines qui meurt en plantant le drapeau. O.K., super mais elle est où la cinématique de Winter Assault ? Ah, y'en a pas ? O.K., tant pis ! J'avoue avoir eu une petite déception à ce niveau. J'en suis désolé mais pas autant que par le manque de contenu. Car effectivement, cet add-on n'apporte rien d'extraordinaire à Dawn of War. Au programme, deux campagnes composées de cinq missions chacune, une nouvelle unité par race et la faction Imperial Guard venant s'ajouter aux Space Marines, Orcs, Eldar et Chaos. Évidemment, vous aurez le droit à un panel de nouvelles maps pour vous éclater en skirmish et multijoueur. Il est vrai qu'un contenu plus riche aurait été apprécié, cependant quelques petits changements viennent tout de même faire la différence.

...mais qui change beaucoup de choses

Winter Assault a ce goût de « les développeurs ne se sont pas vraiment foulés ». Même s'il est toujours intéressant d'apprendre à jouer avec une nouvelle faction, de découvrir de nouvelles maps et d'exploser ses potes en multi, le non-initié risque de ne pas forcément y trouver son compte. Le contenu de cet add-on est loin d'égaler celui d'un Frozen Throne pour Warcraft III ou d'un Brood War pour Starcraft. La campagne solo raconte une histoire par le biais de diverses missions qui, au final, sert principalement à maîtriser la nouvelle race.
Une bonne quinzaine d'heures (max) suffit à en venir à bout : ce n'est pas ridicule mais j'avoue que j'attendais mieux. C'est naturellement au niveau multijoueur que Warhammer 40k tire son épingle du jeu. L'extension apporte des changements assez considérables côté équilibre des races.
Les développeurs ont modifiés les dégâts et la portée de tir de nombreuses unités.
Cela change les petites habitudes prises au fil des derniers mois et ce n'est pas un mal. Cependant, quel dommage de voir encore nos unités tirer à travers des murs et se mélanger les pinceaux lorsqu'il s'agit d'exécuter une simple tâche.
Demandez à un groupe composé de plusieurs escouades de tirer sur une cible précise, vous verrez que le résultat est parfois catastrophique. Certaines troupes restent en arrière sans bouger ou se focalisent sur une autre cible. On apprend à contourner ce défaut en baby-sittant ses unités, mais les nouveaux auront du mal à tout contrôler. Heureusement, le plaisir de jouer à Warhammer est toujours au rendez-vous et c'est bien là l'essentiel.

Cyd

Dark Side

Imperial Guard est la nouvelle faction proposée par Winter Assault. Le système de jeu restant le même, vous ne serez pas désorienté pour établir votre armée. Par contre, vous risquez d'être un peu dérouté par leur apparente fragilité. Le héros meurt rapidement, les unités ne peuvent être équipées de lance-flammes ou lance-roquettes. Pourtant, il suffit de quelques parties pour s'habituer à leur style de jeu et prendre le dessus sur vos adversaires. Les Imperial Guards disposent de quelques astuces amusantes comme l'officier qui abat froidement un membre de son escouade afin de motiver ses troupes. Côté unité, on appréciera le Basilisk qui permet de pilonner les lignes ennemies et la Sentinel, bipède mécanique tout droit sorti des forces impériales de Star Wars, qui s'avère très puissant contre les véhicules adverses.

Cette base orc qui s'effondre sous les flammes est celle de Caf'. Voilà, c'était juste pour rendre public une de ses défaites. Je sais, le hit & run c'est vraiment... fatigant !

Un peu de technique

Si vous désirez participer à quelques parties à plusieurs, il est conseillé de disposer au minimum de 512 Mo de Ram. Sinon les batailles risquent d'être sauvagement saccadées (visez même 1 Go si possible). Un processeur cadencé à plus de 2 GHz et une bonne carte vidéo (R9800 ou mieux) sont indispensables pour pousser les détails au max.



Le prête de l'Imperial Guard a une façon bien à lui de vous donner la foi.



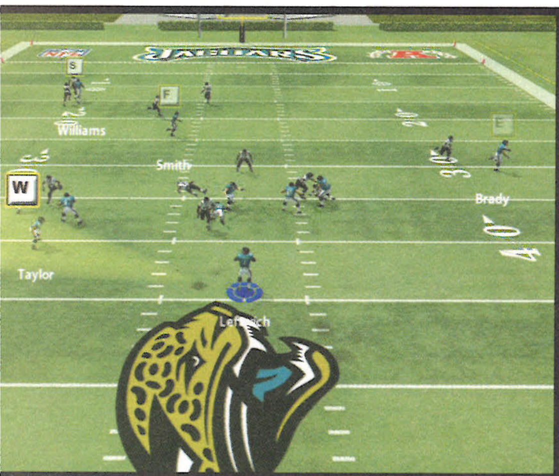
En Deux Mots

Passée la légère déception due à un manque de contenu, Winter Assault s'avère tout de même intéressant, surtout lors des parties en multijoueur. Si vous pensiez avoir fait le tour de Dawn of War, son add-on relance sans nul doute l'intérêt du titre d'origine.

- \+ Batailles toujours aussi fun
- \+ La nouvelle faction
- \+ Amélioration de l'équilibre des races
- − Manque de nouvelles unités
- − Quelques bugs gênants encore présents

7	Technique
7	Artistique
7	Intérêt

Gardez l'œil sur le receveur à qui vous destinez la passe !



Je me suis toujours demandé pourquoi, aux États-Unis, le football se jouait avec les mains… Et plus les années avancent, plus je me dis que ce mystère ne sera jamais percé. Comme le secret des Templiers, la recette du Coca-Cola ou la psychologie féminine. Enfin, là n'est pas le sujet ! Après une version 2005 en tout point exemplaire, on croyait qu'Electronic Arts allait connaître toutes les peines du monde pour innover. Et comme l'éditeur américain a décroché la licence exclusive de la NFL, il était attendu au tournant. Une simple mise à jour et tous les fans l'auraient sacké comme un vulgaire quaterback. Mais il n'en est rien ! Une fois encore, EA propose des nouveautés rapprochant un peu plus cette simulation de la perfection. Bien sûr, je vous conseille d'opter pour une manette avec deux sticks analogiques (type PS2), afin de profiter des innombrables possibilités que vous offre le gameplay.

TOUT PUBLIC | INTERNET 2 | LOCAL IP/IPX 2

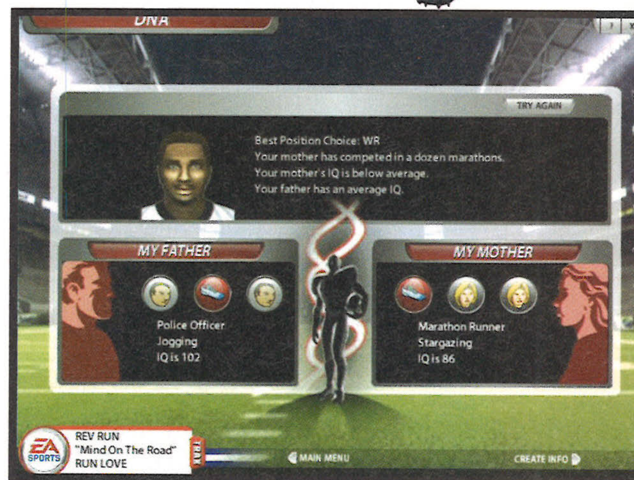
CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Electronic Arts
DÉVELOPPEUR EA Sports/Canada
TEXTE en français
ET VOIX en anglais



Madden NFL 2006

LICENCE EXCLUSIVE

VOUS AIMEZ LE SPORT, LES HOMMES BIEN BÂTIS, LES EMPOIGNADES VIRILES… ALORS VOUS AIMEREZ MADDEN ! PAS JOHN, QUI EST UN PEU VIEUX DÉSORMAIS, MAIS LE JEU D'ELECTRONIC ARTS !



La génétique est partout. Champ de maïs, terrain de foot…



La violence des chocs est parfaitement retranscrite. Ouch !!!

A star is born !

Un cône représentant le champ de vision de votre quaterback a été ajouté. Pour gagner en précision, mieux vaut, vous vous en doutez, suivre le receveur du regard. Évidemment, on peut brouiller les pistes et changer son fusil d'épaule à l'aide du stick droit, pour « cibler » un autre de ses coéquipiers. Lors d'une course, ce même stick permet de repousser les assauts des défenseurs adverses. Ce qui est souvent indispensable pour grappiller quelques yards ! Même au niveau des modes, EA réussit à nous surprendre… Après un mode Franchise comptant parmi les meilleurs de gamme Sport (avec notamment une radio commentant la moindre de vos décisions), voici le « NFL Superstar ». Vous créez un joueur sortant de la fac et se présentant à la draft pour intégrer la ligue nord-américaine. Entraînements, matches, interviews, publicités… Tous les moyens sont bons pour entrer dans la légende et, pourquoi pas, figurer sur la jaquette d'un prochain Madden. Un mode de jeu novateur et prenant qui, on l'espère, sera décliné dans FIFA ou NBA Live. Ensuite, peu importe que le foot US se joue avec les mains ! Vous avez déjà essayé, vous, de diriger votre souris avec le pied ?

Socrates

Un peu de technique

Jamais un jeu de sport n'aura bénéficié d'un tel traitement visuel… Un travail d'artiste d'autant plus remarquable que les modèles sont des bœufs frôlant le quintal prêts à défoncer tout ce qui bouge sur le terrain ! Et le jeu n'est pas très gourmand, alors…

En Deux Mots

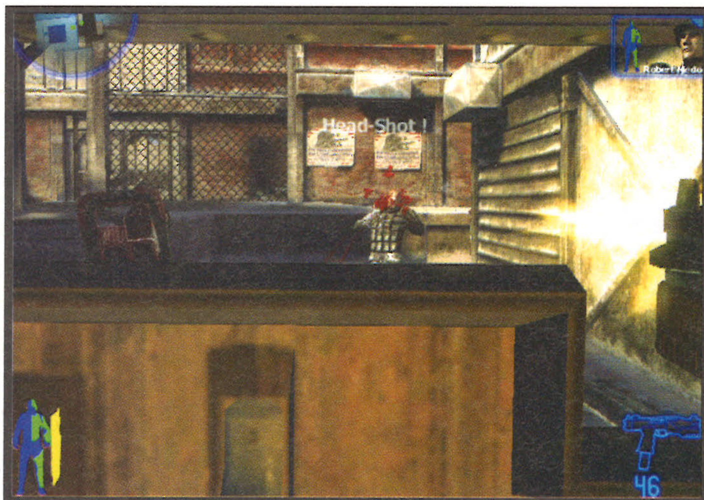
La perfection est-elle de ce monde ? Voilà un sujet de philo intéressant. Si votre prof persiste à dire que non, prêtez-lui Madden NFL 06 pour le convaincre de son erreur !

+ Des graphismes somptueux
+ Complet mais simple d'accès
+ Le mode NFL Superstar !!!
− Ben…

8 TECHNIQUE
9 ARTISTIQUE
9 INTÉRÊT

Bet on Soldier

INTERVILLES À BALLES RÉELLES



Bien à l'abri derrière un bouclier, on peut enchainer les headshots en rafales.



CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 512 Mo de RAM, carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Focus Home Interactive
DÉVELOPPEUR Kylotonn Entertainment/France
TEXTE ET VOIX en français



OH, UN FPS FRANÇAIS ! C'EST PAS FRÉQUENT ÇA... ET EN PLUS IL EST BIEN JOLI ET L'UNIVERS EST ORIGINAL : UNE GUERRE ÉTERNELLE À LA 1984, SAUPOUDRÉE D'EXOSQUELETTES GÉANTS ET DE COMBATS DE GLADIATEURSEN ARMURE HI-TECH. SUR LE PAPIER, ÇA FAIT ENVIE...



Les combats entre exos : tout en finesse...



Bet on Soldier ce n'est pas que de la violence aveugle : c'est aussi des grandes causes humanitaires !

Développé par le studio parisien Kylotonn, à qui l'on devait déjà Iron Storm, Bet on Soldier est un FPS atypique : il ne se passe pas pendant la Seconde Guerre mondiale. Je sais, ça fait bizarre, mais ne vous relevez pas tout suite : vous n'êtes pas au bout de vos surprises.
Nous sommes en 1997 et depuis des générations la planète toute entière ne connaît plus que la guerre. Les nations ont disparu, remplacées par des corporations capitalistes qui se nourrissent de ce conflit permanent. Partagées entre le service militaire et les usines d'armement, les masses populaires se passionnent pour les retransmissions télévisées des exploits des meilleurs soldats, devenus de véritables stars. Non seulement ces tueurs professionnels touchent des primes pour chaque ennemi abattu, mais de plus un système de paris, le Bet on Soldier, permet d'affronter les autres vedettes dans un circuit de tournois officiels. Les grosses sommes gagnées par les vainqueurs leurs permettent ensuite d'acheter un armement encore plus performant, clef de la survie sur le champ de bataille et dans les arènes du BoS. Dans cet univers sans pitié, vous incarnez Nolan Daneworth, un amnésique au passé trouble qui s'engage dans la compétition BoS pour retrouver les meurtriers de sa femme et de son chien.

Jouez avec vos émotions

Et voilà notre héros lancé dans la bataille, engoncé dans une lourde armure de combat à la Jin Roh, parachuté de-ci de-là pour faire sauter un canon géant, capturer un convoi d'exosquelettes ou encore aider à la défense d'une forteresse assiégée. La plupart des missions sont très linéaires et n'impliquent qu'un faible nombre de combattants, mais les gunfights ont un esprit bien particulier : la localisation très précise des dégâts oblige à démantibuler soigneusement les plaques de blindage pour pouvoir atteindre la chair

palpitante qui se cache en dessous. À chaque impact, la cible sème des bouts de ferraille et il faut d'abord exploser le casque avant de pouvoir shooter la tête. Visuellement le jeu s'en sort bien, le moteur graphique maison permettant des modèles très détaillés et des textures superbes. La nudité des décors n'en est que plus frappante : aucune végétation, rien que de la caillasse, pratiquement aucun meuble pour donner un peu de vie aux intérieurs : on se limite aux sempiternels caisses et bidons explosifs. Avec aussi peu d'objets, le moteur physique ne sert pas à grand-chose... L'ambiance sonore, quant à elle, est plutôt réussie, avec l'armure qui grince à chaque pas et le souffle saccadé du soldat qui fatigue sous l'effort, mais les armes ne sont guère impressionnantes et on n'a pas vraiment l'impression que des torrents de balles ricochent sur la taule ou que des fragments déchiquetés voltigent dans tous les sens. Les animations très sommaires et franchement décevantes, que ce soit en jeu ou dans les cinématiques, n'arrangent rien.



Pour détruire les exos ennemis, le super-shotgun s'avère remarquablement efficace.

Ne regardez pas la caméra

Le mélange guerre globale et jeu télévisé donne une atmosphère plutôt bizarre : des généraux nous ordonnent d'atteindre des objectifs militaires, on nous explique que la victoire dépend de nous, mais on nous oblige à acheter nous-mêmes nos munitions. On doit alors sortir sa carte de crédit au milieu de la base ennemie et trouver un distributeur pour pouvoir se payer un casque neuf et des roquettes supplémentaires. Idem pour sauvegarder : ce n'est possible qu'à des bornes spéciales, plutôt rares, où il faut payer. Et puis le scénario passe mal. Exemple : en vue d'une mission secrète d'infiltration nocturne, on prépare une attaque surprise... Parfait, sauf que l'on fait aussi venir spécialement des champions ennemis du BoS, afin de les affronter sous les projecteurs ! Top crédibilité. Plus grave, les combats BoS en eux-mêmes sont une grande déception. Ils se déclenchent par surprise, quand vous tuez le dernier adversaire d'une zone : vous êtes alors téléporté direct dans une arène, sans vous laisser la possibilité de vous réparer et réapprovisionner. Si vous avez le malheur de vous faire tuer, il faut revenir à la sauvegarde précédente, généralement très éloignée. Même si elle est à côté, c'est déjà pas marrant de mourir et d'attendre le chargement, mais en plus il faut se retaper à chaque fois la même cinématique de 30 secondes, impossible à couper.



En BoS, les gaz hallucinogènes sont assez puissants pour paralyser totalement.

Un peu de technique

Extrêmement instable sur ATI, le jeu plante à répétition sur plusieurs de nos bécanes de test. Le problème vient apparemment des nouveaux pilotes Catalyst 5.8, Kylotonn conseille donc aux utilisateurs rencontrant des problèmes d'installer une version plus ancienne (la 5.1 par exemple). Prévoyez aussi une carte graphique 128 Mo et un bon Go de Ram, les temps de chargement peuvent être très longs.



Malin comme un sportif

Bien que sans surprise, l'I.A. des soldats ordinaires s'avère honorable : les porteurs de boucliers passent devant et protègent leurs camarades, les blessés se mettent à couvert... Mais pour les combats BoS, l'I.A. est beaucoup trop limitée pour rendre les duels intéressants. La difficulté est aussi mal dosée : certains ennemis semblent invincibles, intouchables derrière leur bouclier magnétique et vous paralysant avec des nappes de gaz hallucinogène pendant tout le combat. D'autres au contraire, pourtant supposés être plus dangereux, se font massacrer sans qu'on sache très bien pourquoi on les bat si facilement. C'est dommage : le jeu est assez intéressant, plein de bonnes idées et d'un humour noir rafraîchissant, mais une myriade de petits détails bâclés l'empêche de parvenir au niveau des meilleurs du genre.

Atomic



En Deux Mots

Son thème original et son système de combat me faisaient placer de grands espoirs dans Bet on Soldier, mais le manque de finition, sur le plan technique comme sur celui du gameplay, vient gâcher une partie du plaisir. Les duels en arène, en particulier, sont loin du compte. Dommage...

- **+ Le thème, l'humour**
- **+ Le système d'armure**
- **− Trop d'erreurs dans la finition**
- **− Les duels sont loupés**

6	Technique
7	Artistique
6	Intérêt



TOUT PUBLIC

Config minimum CPU 2 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo
Éditeur Electronic Arts
Développeur Maxis/États-Unis
Texte en français **et voix** étranges



Monsieur Simpa imite Caf en plein bouclage. Quel talent !



Draguer la bonne devant sa propre fille, ça craint.

Les Sims 2 Nuits de folie

TOTALE ÉCLATE



J'ADORE FAIRE DES EXPÉRIENCES. LÀ, PAR EXEMPLE, JE VIENS DE DÉCOUVRIR QU'EN PASSANT TROIS JOURS ET TROIS NUITS D'AFFILÉE EN BOÎTE DE NUIT SANS DORMIR, ON FINISSAIT PAR SE PRENDRE POUR UNE POULE. ENFIN, PAS NOUS, LES SIMS. ÇA DOIT BIEN AVOIR UNE VALEUR SCIENTIFIQUE, ÇA, NON ?

Ce n'est pas vraiment une surprise, EA décline ses nouveaux Sims à toutes les sauces, à grands coups d'add-on divers. Après « Académie », extension studieuse et finalement assez légère, l'équipe de Will Wright nous propose d'entrer de plain-pied dans le monde de la nuit, jusqu'ici inaccessible à nos tamagotchis bipèdes. Très proche du « Hot Date » sorti pour le premier opus, Nuits de Folie offre une nouvelle zone de jeu, le « centre-ville », dans laquelle vos Sims pourront vaquer à des activités nocturnes. Bowling, parc, café lounge, et bien entendu l'incontournable discothèque, tout est à disposition pour que vos Sims puissent faire un maximum de rencontres et en tirer profit (comprendre : faire « crac-crac », comme le décrit pudiquement le jeu). Pour sortir faire la bringue, vous pourrez désormais faire l'acquisition d'une voiture. Mais il faudra veiller à ne pas rentrer trop tard, sous peine de croiser des vampires, des vrais, assoiffés de sang frais. Après les zombies du dernier add-on, c'est fois c'est sûr : mon ami Will est aussi cinglé que ses Sims.

A/S/V ?

Autres nouveautés proposées par cette extension, la possibilité de réaliser des activités de groupe ou de convier un Sims pour un rendez-vous en tête à tête. Dans les deux cas, une jauge spéciale vous permettra de savoir à tout moment si vous êtes en train de « scorer » ou si la situation tourne au désastre. Et comme ces activités sociales particulières ont une durée limitée dans le temps, il est primordial d'aller droit à l'essentiel en remplissant les attentes de vos vis-à-vis. Pour vous aider, vous avez la possibilité de poser quelques questions sur leurs centres d'intérêt, pour faire genre « je m'intéresse ». Et si malgré tout, vous galérez pour trouver l'élu(e) de votre cœur, vous pourrez toujours faire appel à une entremetteuse qui se chargera contre quelques brouzoufs de vous dégoter la perle rare, celui ou celle qui aura plus de chance de vous correspondre. Un peu comme Meetic en fait, mais avec une robe à fleurs et une boule de cristal (ndFumble : et probablement avec plus de chance de succès). Quelques nouveaux scénarios bien débiles font également leur apparition, comme celui de la famille Simpa où le paternel cherche désespérément à élargir son cheptel à trois conquêtes féminines extraconjugales. Sous les yeux du reste de la maisonnée, sinon c'est pas drôle. Un add-on sympathique, donc, qui intègre également son lot de nouveaux items pour customiser votre univers, mais qui souffre toujours de la même gourmandise technique que l'original et ne révolutionne pas le concept.

Faskil

Un peu de technique

Ils sont gentils chez EA, mais la config minimale suggérée me fait beaucoup rire. Sur mon P4 à 3 GHz, blindé de 512 Mo de Ram, les saccades étaient nombreuses. Comptez au minimum sur 1 Go de mémoire et une carte graphique musclée si vous ne voulez pas risquer le slideshow.

Voilà ce qui arrive quand on fait la bringue non stop pendant trois jours : on oublie de mettre son pyjama.



TIPS JEU

À deux reprises, l'un de mes Sims est parti en vrille en se bloquant sans qu'il soit possible de le sortir de son délire. Prévoyez donc des sauvegardes régulières si vous voulez éviter les mauvaises surprises et les cheveux arrachés.

En Deux Mots

Outre la possibilité d'avoir désormais une réelle activité nocturne, « Nuits de Folie » ajoute au titre quelques nouvelles fonctionnalités qui agrémentent intelligemment le gameplay. Rien de vraiment neuf sous le soleil, mais juste assez pour satisfaire ceux qui ont déjà plié le premier add-on.

- \+ Quelques nouveaux scénarios bien débiles
- \+ Les sorties en groupe
- \+ Les « rendez-vous » en tête à tête
- − Toujours aussi gourmand

6	Technique
7	Artistique
7	Intérêt

Ne cherchez pas plus loin !

La solution à tous vos problèmes se trouve sur...

3615 joystick

0,34 €/min

Astuces & soluces de jeux vidéo PC

un simple coup de fil pour avancer...

0 892 687 500

0,34€/min



Et shbim, dans l'œil !

Berlin, avril 1945. Alors que les troupes soviétiques achèvent d'encercler la capitale du IIIe Reich, un sniper des services secrets américains opère en solitaire dans la ville. Sa mission : empêcher les sbires de Staline de mettre la main sur les technologies nucléaires allemandes. Pour cela notre héros, grimé en Allemand, passe son temps à exécuter des officiers russes, tendre des embuscades aux patrouilles de l'Armée Rouge et faire sauter leurs dépôts de ravitaillement. Fichtre, c'est bien la première fois qu'un jeu me demande d'aider les nazis à ne pas perdre la guerre... On l'aura compris le scénario de Sniper Elite est totalement farfelu, ce qui n'empêche pas l'intro de le prétendre « basé sur des faits réels ». En fait, on est à peu près au même niveau de réalisme historique que Wolfenstein : le jeu est truffé d'anachronismes et d'absurdités. Le comble est atteint dans la mission du Reichstag, que des soldats SS défendent avec une poignée de vieux tanks

Sniper Elite

SIMULATION GRAND PUBLIC

OMNIPRÉSENTS DANS LES FPS, LES SNIPERS SONT SOUVENT RIDICULEMENT PRÉCIS, FACILES ET DONC PEU DIGNES D'INTÉRÊT. C'EST POURQUOI SNIPER ELITE SE PROPOSE DE SIMULER LES CONTRAINTES QUI RENDENT LE TIR DE PRÉCISION SI DIFFICILE DANS LA RÉALITÉ : ON POURRA ENFIN ÊTRE VRAIMENT FIER DE NOS CRIMES !

L'interface pour fouiller les cadavres est particulièrement peu pratique.



PUBLIC AVERTI ! — INTERNET : 2 (Co-op), 8 (Deathmatch) — LOCAL IP/IPX : 2 (Co-op), 8 (Deathmatch)

Config mini CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo
Éditeur MC2 France
Développeur Rebellion/Angleterre
Texte et voix en français



Cette haie présente d'intéressantes propriétés botaniques : ses racines ne descendent pas jusqu'au sol.

anglais de 1917. Où sont-ils allés pêcher ces trucs-là? Qui a eu l'idée de modéliser pour ce titre des antiquités pareilles, non seulement en se trompant de pays, mais en plus en se trompant de guerre ?

Amateurisme flagrant

Si dans l'ensemble les graphismes ne sont vraiment pas fameux (merci la Playstation), certains objets 3D sont même carrément indignes d'un mod gratuit pour Half-Life (le premier). À croire que le graphiste n'avait pas de modèle et qu'il travaillait de mémoire, à partir d'un vague souvenir. Heureusement, la partie simulation de sniper a été l'objet d'un peu plus d'attention et de sérieux. La lunette grossissante a la bougeotte et tremble plus ou moins en fonction de votre rythme cardiaque (difficile de rester stable après un long sprint) et de votre position (mieux vaut être à plat ventre que debout), il est également important de retenir sa respiration quelques secondes pour pouvoir ajuster la visée avec précision. La trajectoire balistique des projectiles est correctement simulée : il faut utiliser les marques du réticule pour corriger les effets de la gravité selon la distance et l'altitude relative de la cible. Rien de bien compliqué, on s'y fait vite à l'usage. En principe, le jeu gère aussi l'effet du vent : on peut évaluer sa vitesse et sa direction en observant les feuilles mortes et les journaux voltiger dans les rues, mais en pratique je n'ai remarqué rigoureusement aucune influence concrète. Autre défaut, les balles ont une vitesse infinie : dès qu'on tire, l'impact est instantané, inutile d'anticiper les déplacements d'une cible en mouvement. De plus, les niveaux sont trop petits pour qu'on ait souvent l'occasion de tirer à plus de deux cents mètres.

Le snipe est ainsi extrêmement facilité, la simulation devenant moins réaliste par exemple que le tir de précision à un kilomètre tel qu'il est pratiqué dans Joint Ops ou Flashpoint.

Attention aimbot méchant

Autre grief, la faiblesse de l'Intelligence Artificielle. Basique, celle-ci ne connaît que deux états : endormi ou mutant. Au niveau de difficulté moyen, en mode endormi, les soldats ennemis sont relativement balourds et il est facile de doucement s'approcher d'eux par derrière pour leur coller une balle dans la nuque avec un pistolet silencieux. Mais attention, car ils ont l'ouïe hyper sensible ! Au point qu'ils reconnaissent à 30 mètres les bruits de pas d'un espion américain passant derrière un mur, au milieu des bombardements, alors qu'ils étaient en train de tirer à la mitrailleuse et qu'un tank cliquetait lourdement juste à côté. Au moindre indice, ils basculent aussitôt en mode mutant et communient avec la Matrice. Ils peuvent alors vous repérer instantanément à 150 mètres, même si vous êtes couché dans l'herbe en tenue de camouflage, de nuit, sous la pluie, derrière un massif de fleurs. Avant que vous n'ayez pu esquisser un geste, le pixel à l'horizon vous déchiquette d'une longue rafale dans la couenne tout en straffant dans tous les sens. Du pur délire ! Si ça c'est l'I.A. réglée sur moyen, ça doit être folklo en mode expert…



Certaines zones accordent un léger bonus de camouflage, mais rien de très fiable.



Un peu de technique

De nombreux bugs d'affichage polluent notre version de test, obligeant régulièrement à relancer le jeu pour nettoyer les innombrables taches qui s'accumulent peu à peu sur l'écran, mais ce problème ne devrait pas toucher la version définitive. Compte tenu de la faiblesse des graphismes, une configuration modeste suffit amplement.

Lee Harvey Oswald présente :

Si les premiers niveaux du jeu sont vraiment mauvais, laids, bourrés de snipers invisibles qui vous alignent sans vous laisser la moindre chance et de scripts idiots qui font exploser les murs sur votre passage, par la suite le level design s'améliore notablement. On rencontre des missions moins linéaires, proposant différentes routes d'approche et une difficulté beaucoup mieux réglée. On prend alors plaisir à faire sauter les tanks d'une balle dans le capuchon du réservoir et enchaîner les headshots à 200 mètres, traversant parfois plusieurs crânes avec un seul tir. Non seulement ces exploits sont scrupuleusement comptabilisés pour vous fournir des stats détaillées, mais ils sont aussi mis en valeur par une bullet-cam à la Max Payne 2. Celle-ci suit au ralenti le trajet de la boulette, depuis le flingue jusqu'à la pastèque. Paf ! À petite dose c'est plutôt amusant, même si certains passages se résument trop souvent à relancer la sauvegarde quinze fois pour trouver le moyen d'échapper à l'I.A.

Atomic



Celui-là, j'aimerais bien savoir comment il est arrivé là…

La technique de l'appât : au lieu d'achever les blessés, laissez leurs cris attirer des sauveteurs…

En Deux Mots

LAID ET MAL FOUTU, LOURDEMENT PÉNALISÉ PAR SA PARENTÉ CONSOLE, SNIPER ELITE OFFRE POURTANT QUELQUES BONS MOMENTS AUX AMATEURS DE TIR DE PRÉCISION. CE N'EST CERTAINEMENT PAS LA SIMULATION ULTIME QUE CERTAINS PROMETTAIENT, MAIS UNE FOIS LES PREMIERS NIVEAUX PASSÉS ON RENCONTRE QUELQUES PASSAGES INTÉRESSANTS.

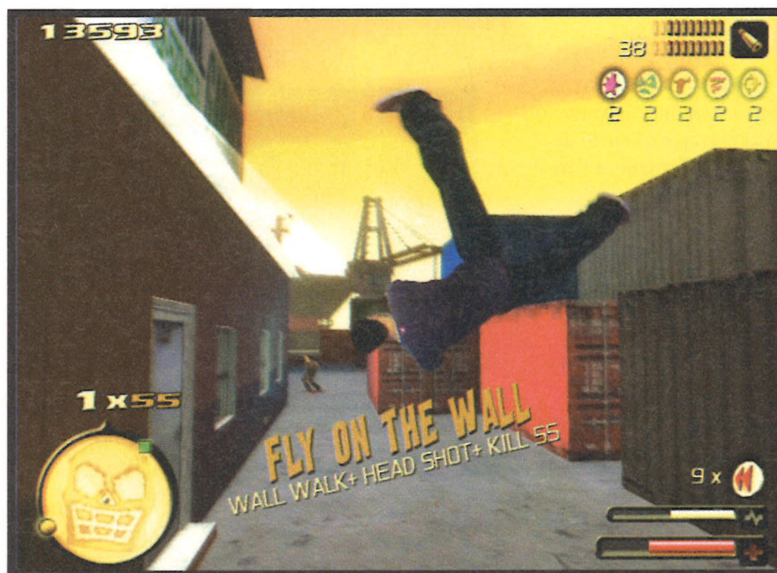
- \+ Simulation balistique correcte
- \+ Quelques niveaux peu linéaires
- \+ La Bullet-Cam
- − I.A. mal réglée
- − Difficulté inégale
- − Graphismes dépassés

4 TECHNIQUE

4 ARTISTIQUE

5 INTÉRÊT

ENTRE LES MMO QUI DURENT DES ANNÉES, LES FPS QUI FONT PEUR, LES JEUX DE FOOT HYPER COMPÉTITIFS ET LES RUSHS DE CYD EN RTS, IL FAUT PARFOIS SE REPOSER LES NEURONES. MAIS VERS QUEL JEU SE TOURNER ? J'AI MON IDÉE...



Personne ne veut passer dans mon champ de tir là, que je booste mon score un peu ?

PUBLIC AVERTI

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Eidos
DÉVELOPPEUR Deadline Games/Danemark
TEXTE ET VOIX en anglais



Je ne m'en lasse pas.

Total Overdose

DÉFOULOIR

Un peu de technique

Total Overdose m'a planté une sauvegarde une seule fois, mais à part ça, on ne peut pas dire qu'il pose problème pour un PC moyen (comptez 2 GHz en gros). Un jeu stable avec peu d'options et quelques bugs graphiques sans importance.



Les missions s'affichent sur la carte et on peut prendre un taxi pour voyager directement vers la zone.

D'abord, j'ai vu un type se baladant à la troisième personne avec différents guns dans les mains et j'ai pensé aux jeux d'action, style Dead to Rights, qui pullulent sur console. Ensuite j'ai commencé à sauter sur les murs et plonger dans tous les sens en boulette thaï pour flinguer des vagues de méchants. Je me suis dit « bonjour Max Payne ». Enfin, le « gringo loco » que je dirige s'est mis à piquer des bagnoles dans une ville virtuelle pour aller effectuer diverses missions, tout en fonçant sur des tremplins à la poursuite de bonus en tout genre flottant dans les airs ou se planquant sur les toits. Inutile de vous dire à quel jeu j'ai songé... Sans compter les graphismes plutôt médiocres qui n'ont fait que renforcer mon impression. Mais bon, ça, ce n'est pas une marque de fabrique réservée au célèbre titre de Rockstar.

The Island sans la pub

Me voilà donc en face d'un GTA-Max Payne-shooter taillé pour les consoles Before-Gen et force est de constater qu'il possède quelques atouts. Le héros est une sorte de Serious Sam à la cool, un latino j'm'en-foutiste que l'on contrôle avec plaisir. L'ambiance s'annonce bien débile avec plein de caisses pourries, du tracteur au semi-remorque lourdaud. Pour l'instant, je n'ai vu qu'une seule jolie bagnole... On ne peut pas dire que Total Overdose donne dans le classieux. La ville est délimitée en zones et plusieurs missions vous attendent, dont certaines font avancer la trame principale : une histoire de père assassiné par son collègue véreux. Genre on s'en fout. Ce qu'on veut nous, c'est faire des saltos arrière en alignant cinq headshots, parce que ça fait plein de points. Multiplier les tueries spectaculaires, c'est la philosophie de Total Overdose, qui ne se montre définitivement pas prise de tête. Donc non, ce n'est pas beau et c'est assez limité en armes, véhicule et trucs à faire. Mais ça se laisse jouer avec un grand sourire idiot sur le visage. La prise en main clavier/souris semble correcte ; les animations, honnêtes. L'action très « navet hollywoodien » fonctionne relativement bien. La palme revient à la possibilité de sauter des véhicules en marche. Quand on fonce sur un barrage ennemi en s'éjectant au dernier moment, akimbo d'uzis aux poings, et qu'on mitraille la piétaille dans une succession d'explosions au ralenti sur fond de rap latino énervé, ben... Ça pète bien.

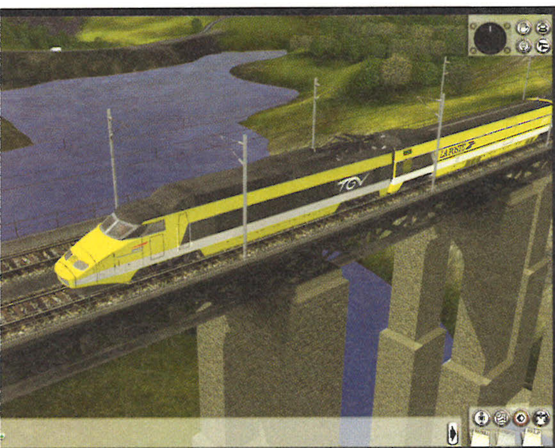
Fumble

En Deux Mots

CINQUANTE EUROS POUR CE MINI-GTA BOURRIN ? C'EST UN PEU CHER. À MOINS QUE VOUS AYEZ VRAIMENT ENVIE DE VOUS VIDER LA TÊTE. DANS CE CAS, N'HÉSITEZ PAS, PARCE QUE VOUS ALLEZ EN VIDER, DES TÊTES.

+ Complètement idiot
+ L'action spectaculaire
- 3D taillée à la hache
- Assez limité, finalement

6	TECHNIQUE
5	ARTISTIQUE
6	INTÉRÊT



Bougeeeez avec la poooste ! Admirez tout de même les ombres portées sur le viaduc.


TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo, CARTE 3D 64 Mo
ÉDITEUR ANUMAN
DÉVELOPPEUR AURAN/AUSTRALIE
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS SUR LA VERSION TESTÉE

Les cockpits modélisés en 3D sont complètement interactifs. Pour le niveau de détails, par contre, on repassera.



Trainz Railroad Simulator 2006

SIMULATEUR DE CONFLIT SOCIAL

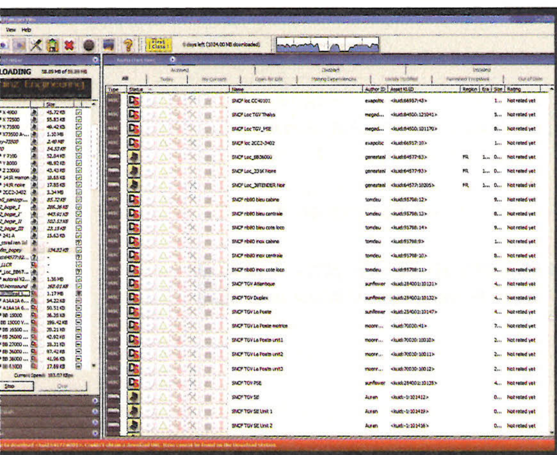
DEUX ! DEUX LONGUES ANNÉES D'ATTENTE POUR VOIR LE RETOUR D'UN JEU DE TRAIN DANS LES ÉTALS. LES NOUVEAUTÉS DE CET OPUS 2006 DE TRAINZ SUFFIRONT-ELLES À FORMER DES NUAGES DE VAPEUR DANS VOTRE PETIT CŒUR SENSIBLE ?

Un petit peu mis de côté ces dernières années, le noble genre des jeux de simulation ferroviaire nous revient avec Trainz 2006. Un jeu inclassable, parfois simulateur ultra réaliste, parfois inspiré d'une simulation économique, on pourrait également dire que finalement, il est très proche de ces trains électriques qui ont animé nos enfances. Non, disons plutôt que Trainz est une ode aux locomotives, un plaidoyer du rail comme on n'en fait plus. Un jeu de genre en somme.

Ma révolution…

Les petits gars de chez Auran ont tenté de redonner un coup de jeune à la version 2004 de leur titre en bossant l'aspect simulation. On n'est pas encore au niveau du très pointu Train Simulator de Microsoft mais l'on s'en rapproche. La conduite à l'intérieur de la cabine prend une nouvelle dimension avec l'ajout de multiples points de vue. Le modèle physique a également été revu pour le meilleur : les freinages sont plus complexes à maîtriser et l'on devra oublier ses automatismes. Trainz a ceci de particulier qu'il n'a pas de but en soi : c'est vous qui créez vos propres expériences. Certes, des scénarios suggèrent bien de petits défis, mais l'on passera le plus clair de son temps à animer son réseau à son gré. Pour justifier les deux années de travail, les développeurs mettent en avant une série de nouveaux terrains de jeux et de tutoriaux interactifs où l'on devra maîtriser en simultanée le parcours de multiples convois en donnant des ordres aux conducteurs. Pas de carte blanche ici. La plus grosse amélioration concerne le gestionnaire de contenu amplement revu, l'ancien étant d'une complexité rare. On pourra en quelques clics récupérer des scénarios proposés non seulement par l'éditeur mais aussi par les communautés de joueurs qui ont à leur disposition un service de chat dédié pour s'échanger leurs meilleures histoires d'aiguillages.
Pour le reste, les innovations sont plutôt légères. L'ergonomie des déplacements de caméra est toujours aussi particulière et ambiguë. Quant à la modélisation des environnements, les progrès sont si légers que l'on aura du mal à les discerner à l'œil nu.

C_Wiz



L'utilitaire d'Auran gère les dépendances : fini les histoires de textures manquantes.

Un peu de technique

Graphiquement très dépouillé, Trainz n'est pas du genre à mettre à genou votre machine. Une carte de milieu de gamme permettra de jouer avec toutes les options au maximum. Aucun souci à l'horizon.

En Deux Mots

SIMULATEUR UN PEU FOURRE-TOUT, TRAINZ SE BONIFIE AVEC SA VERSION 2006 EN APPORTANT QUELQUES NOUVEAUTÉS BIENVENUES. LA MULTIPLICATION DES TUTORIAUX REND ÉGALEMENT LE JEU UN PEU PLUS ACCESSIBLE SANS POUR AUTANT FAIRE DE MIRACLES : IL RESTE UN JEU DE GENRE TAILLÉ POUR LES FANS. LES AUTRES S'ENNUIERONT SEC.

+ Gestionnaire de contenu fonctionnel
+ Mode contrôleur étendu
- Contrôles complexes
- Gameplay hermétique

Note	Catégorie
6	TECHNIQUE
6	ARTISTIQUE
7	FANS
3	AUTRES



Toi, tu meurs, on a assez de gros singes dans ce numéro.

Serious Sam 2

DÉFOULOIR

Je rassure tout de suite les fans : oui, Serious Sam 2 est aussi violent que son aîné. Le Serious Engine 2 affiche des tripotées d'ennemis à l'écran, de toutes les tailles. Depuis Painkiller, je n'avais pas dû cliquer aussi vite pour faire le ménage autour de moi. On passe sa vie à reculer en espérant s'en sortir, en guettant les bonus du coin de l'œil pour recharger ses armes et récupérer un peu de vie. Et autant aimer le genre, parce qu'il faut tuer du monstre à la chaîne comme ça pendant 40 niveaux. Soit environ 20 heures.
Le moins que l'on puisse dire, c'est que Croteam ne se moque pas de ses clients. Le scénario ? Ridicule et kitsch, comme d'habitude. Voire totalement inutile. Il est surtout prétexte à tout un tas de vannes plus ou moins réussies, dont les pires sont certainement l'œuvre d'un mec viré du team qui fait les blagues Carambar… Ou alors c'est Yavin. J'hésite…
Bref, on rigole souvent et au pire, on se marre quand même en se moquant du niveau des dialogues.

BHEUUUAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA !!!!! VOILÀ, J'AI RÉSUMÉ EN QUELQUES LETTRES L'ESSENCE MÊME DE CE JEU. JE SUIS SURPUISSANT. TIENS, J'ENTENDS DES PAS. « HO SALUT SAM ! HEUUU ÇA VA ? QUE J'EXPLIQUE MIEUX TON NOUVEAU JEU ? SANS PROBLÈME JE FAIS ÇÀ TOUT DE SUITE. POSE CE PERROQUET, TU ME STRESSES LÀ ».

TOUT PUBLIC — INTERNET 16 — LOCAL IP/IPX 16

Config minimum CPU 1,5 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo compatible DirectX 8
Éditeur 2K Games
Développeur Croteam/Croatie
Texte et voix en français

Exemple : « Des Chinois ! J'adore ! Mais je pourrais pas en avaler un entier… ». Heureusement, la plupart des voix sont bien jouées et Patrick Poivey, le doubleur français de Bruce Willis, donne une certaine classe à ce héros mal dégrossi. Les bruitages participent bien à l'ambiance légère de ce massacre : les squelettes volent en éclat avec un beau bruit de strike, les cyberdémons marmonnent n'importe quoi, et les kamikazes à tête en forme de bombe sont toujours aussi stressants.

Fragger avec le sourire

Mais le délire n'est pas que dans l'audio… Quand vous serez en train d'exploser un cyber-dinosaure qui fume un cigare avec un perroquet-bombe, là vous aurez la preuve que du côté de Zagreb ils fument des moquettes bien épaisses. Car dans les 14 armes disponibles (sans compter les grenades), il y a bien un perroquet-bombe, qui en plus suit sa cible. Trop pratique. En tout cas, une chose est sûre, la moquette, ça n'empêche pas de bien programmer : les sept environnements que l'on traverse au cours de ce périple sont tous plus beaux les uns que les autres. Évidemment, le fan de Painkiller aura peut-être un peu de mal avec les choix ultra colorés de ce titre, mais le résultat est vraiment agréable. Seul problème de ce jeu : sa monotonie. Malgré quelques tentatives pour varier les plaisirs en permettant de piloter un vaisseau ou contrôler des tourelles, le massacre deviendra vite lassant pour les joueurs « normaux ». Les fans, eux, ils sont déjà partis acheter leur drogue en forme de galette.

Caféine



Jambes robots, tête de dino, cigare. À peu de chose près, c'est C_Wiz !

Un peu de technique

Vu le nombre de futurs cadavres à l'écran, prévoir une machine de plus de 2 GHz avec de la bonne carte graphique musclée (genre R9700 minimum) pour jouer avec plein de détails dans une résolution pas trop ridicule. Et 1 Go de Ram. N'emballez pas, c'est pour manger tout de suite.



Forcément, avec des champignons de cette taille, tout s'explique…



En Deux Mots

Serious Sam 2 remplit parfaitement sa mission de FPS joli et pas prise de tête. On détruit, on transpire et on sort lobotomisé d'une session de jeu trop longue. Quant au multi et son mode à 16 joueurs en coopératif, on en parlera dans la rubrique Rezo quand le jeu sera disponible.

+ Action non stop
+ Réalisation peaufinée
− Répétitif (très)
− (très) Répétitif

7 Technique
8 Artistique
7 Intérêt



Au moment du tir, lancez une prière en même temps que le palet !

NHL 06

TOUT PUBLIC · INTERNET 4 · LOCAL IP/IPX 2

CONTRACTION SPASMODIQUE

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, carte vidéo 32 Mo **ÉDITEUR** Electronic Arts **DÉVELOPPEUR** EA Sports/Canada **TEXTE** en français **ET VOIX** en anglais

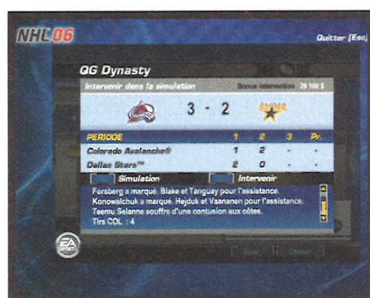
ELECTRONIC ARTS TENTE UNE RÉVOLUTION DE PALET AVEC CE NOUVEL OPUS. MAIS IL S'AGIT EN FAIT D'UNE TEMPÊTE DANS UN VERRE D'EAU… AVEC UN PEU DE GLACE, BIEN SÛR !

De toutes les séries de la gamme EA Sports, NHL est sans doute celle qui a le moins évolué. Pourtant, cette année, l'éditeur s'est fendu de quelques nouveautés. À l'instar des autres simulations made in EA, le stick analogique droit de votre manette (comme pour tous les jeux de sport, mieux vaut abandonner le clavier et la souris) permet donc de souffler le « show » et le froid sur la glace, avec des lancers spectaculaires dont seules les stars de la Ligue sont capables. Malheureusement, le système de tir est des plus brouillons. La grande innovation de ce titre concerne le palet. Enfin, il ne colle plus à la crosse ! Il faudra donc gérer ses accélérations pour garder le contrôle du puck. Mais il est aussi devenu une arme, puisqu'on peut dessouder ses adversaires à distance en les prenant pour cible. Quelle révolution ! Ironie mise à part, en dépit de l'attente suscitée par toutes ces belles promesses, ces nouveautés ne changent pas grand-chose : NHL 06 est tout aussi bourrin que ces prédécesseurs. Pire, on ne sait jamais pourquoi un tir finit au fond des filets et pourquoi un autre passe à côté. Voilà sans doute pourquoi les simulations de hockey sont les jeux préférés de ceux qui n'aiment pas le sport…

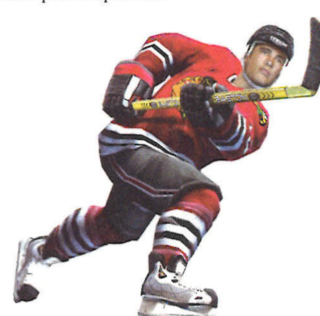
Socrates

+ Le palet ne colle plus au patin ! + Quelques lancers spectaculaires − À part ça, il n'y a rien de neuf !

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
6	6	5



On peut simuler les matches… Ne pas jouer, ça, c'est une idée !



Incrazyball

COUP DE BOULE

VU QU'ATOMIC EST EN DÉPRESSION DEPUIS LA BÊTA D'INCRAZYBALL, C'EST À MOI QU'EN ÉCHOIT LE TEST. ALORS, IL REND VRAIMENT FOU, CE TRUC ?

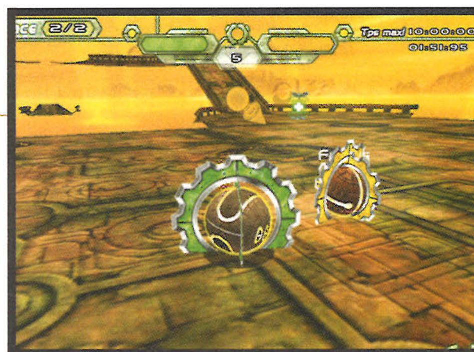
CONFIG MINIMUM CPU 700 MHz, 128 Mo de RAM, carte vidéo 32 Mo **ÉDITEUR** Micro Application **DÉVELOPPEUR** Lexis Numérique/France **TEXTE** en français



+ Les collisions en multi
− Peu maniable − Plutôt moche

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
6	5	4

Gnniiii encore tombé ! Rarement vu un jeu aussi stressant. On chute, on valse, on dégage, on vole, bref, on perd. Et pourtant, il paraît que Lexis Numérique a bossé pour rendre la boule plus manœuvrable… C'est possible : on apprend rapidement deux trois feintes et les sorties de route deviennent moins fréquentes. Du coup, on s'ennuie devant un jeu assez moyen, divisé en trois grandes parties : les circuits de course pure et dure avec checkpoints, les constructions étranges dans lesquelles il faut retrouver des bonus, et enfin des terrains de foot ou de capture de drapeau. Quel que soit votre gameplay préféré, on s'habitue difficilement au design des niveaux, aux parcours où parfois on ne contrôle plus rien pendant de longues secondes et au bordel général du multijoueur. On s'amuse deux secondes et l'insupportable attirance de notre boule pour le vide finit par lasser définitivement. Avec beaucoup de temps et d'acharnement, je pense qu'un fou de la compet' peut battre les records affichés par le jeu. Moi je me demande plutôt à quoi bon ? Les points ainsi acquis permettent de débloquer des pièces afin de construire ses propres circuits. On peut donc partager ses créations avec d'autres malades, mais pour que tout cela vive vraiment il faudrait une bonne communauté de joueurs. Celle-ci est actuellement tranquillement installée sur Trackmania, qui est plus beau, plus maniable, plus complet et plus fun qu'Indébileball. Enfin qui sait ? Pour ceux qui ne trouvent pas Trackmania assez hardcore… Mais 30 euros, ça fait cher la crise de nerfs tout de même.



Le vil Faskil tente de me pousser dans le vide pour récupérer mon drapeau. On finira par tomber tous les deux.

Fumble

APRÈS TROIS VIRÉES EN IRAK ET AU VIETNAM, LA VIEILLISSANTE SÉRIE CONFLICT S'OFFRE UN LIFTING POUR SON QUATRIÈME ÉPISODE. C'EST L'OCCASION DE RAPPELER À TOUS LES CHIRURGIENS QUE L'ALCOOTEST EST OBLIGATOIRE AVANT D'OPÉRER.



Salaud de terroriste, il a un otage ! Heureusement, j'ai mon lance-grenades.

PUBLIC AVERTI | INTERNET 4 | LOCAL IP/IPX 4

CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Eidos
DÉVELOPPEUR Pivotal Games/Angleterre
TEXTE ET VOIX en français

Un peu de technique

Testé sur une config avec 1 Go de Ram et une 9800 pro, le jeu patine complètement : avec tous les détails à fond, le framerate s'effondre, devenant carrément injouable en cas de fumée à l'écran. Espérons qu'il ne s'agit que d'un bug lié à notre version, pas du fonctionnement normal...

STOP PENTIUM 1000+ OK SURARMEMENT



Le snipe à 30 mètres, c'est nul.

Conflict Global Storm

TACTICAL SHOOTER LAID ET POUSSIF



Rends-toi, infâme Mandel ! Je t'ai encerclé !



Dans Conflict : Global Storm, votre squad de quatre vétérans des Forces Spéciales s'efforce de contrecarrer les menées diaboliques de l'infâme Mandel, un terroriste international dont la vilénie légendaire n'a d'égale que la laideur. On ne se cantonne pas à un seul pays cette fois, puisque le scénario nous emmène flinguer des hordes de méchants dans des environnements aussi variés que la jungle colombienne, les rues de Séoul ou les neiges d'Ukraine. Comparé à un shoot traditionnel, l'intérêt de Conflict c'est qu'on joue quatre tueurs en même temps : un sniper, un mitrailleur, un ninja avec un MP5 silencieux et une brutasse avec un lance-grenades. Il est possible de passer d'un spécialiste à l'autre à tout moment afin d'exploiter au mieux leur armement, mais aussi de les séparer afin de couvrir plusieurs accès. Le level design n'est en effet pas totalement linéaire, laissant une certaine liberté tactique. L'interface de commandement permettant de donner des ordres relativement complexes avec une grande facilité, le gameplay présente des qualités indiscutables.

Le temps se gâte

L'ennui c'est que, compatibilité PS2 oblige, Global Storm est ridiculement laid. Ce n'est pas qu'un problème de graphismes : le level design aussi est conçu pour s'adapter aux limitations d'une machine totalement dépassée. Ça veut dire que le champ de vision reste limité à cinquante mètres et que les grands espaces sont impossibles. Pire : les nouveaux effets d'ombres et de particules mettent à genoux ma bécane de test, pourtant capable d'encaisser sans mal des jeux d'une autre qualité technique. Ça vient peut-être de notre version, mais j'ai plutôt l'impression que chez Pivotal, ils codent avec des moufles. Autre déception, l'I.A. Elle a été largement améliorée et elle serait même plutôt pas mal par instants, mais elle a aussi régulièrement de gros passages à vide : les pauvres bougres deviennent aveugles et tournent en rond sans s'apercevoir qu'on leur tire dessus, la honte. C'est ridicule quand ça arrive aux ennemis, c'est énervant quand c'est le partenaire supposé vous couvrir qui vous fait le coup. Au final, malgré pas mal de bonnes idées et d'améliorations, le jeu est torpillé par sa réalisation technique. Dommage.

Atomic

En Deux Mots

Sur le papier, Global Storm pouvait donner un tactical shooter sympathique, mais ses graphismes dépassés et son I.A. trop inégale le réservent uniquement aux fans du genre les plus acharnés.

+ Gestion d'équipe intéressante
+ Multijoueur coopératif
– C'est moche
– I.A. souvent défaillante

Note	
TECHNIQUE	4
ARTISTIQUE	4
INTÉRÊT	5

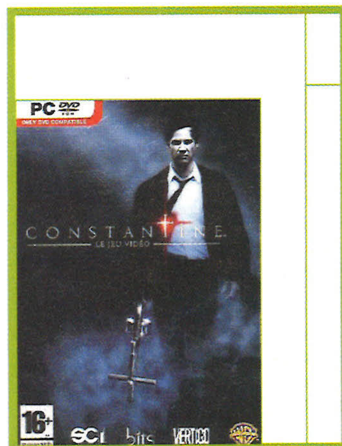
Warcraft III : Frozen Throne

Genre : Complément de baston
Infos : Environ 15 euros – CPU 400 MHz + 128 Mo de Ram + Carte 3D 8 Mo – VUG Best Sellers
Note : 9/10 dans Joystick N°151

On remonte un petit peu dans le temps là, mais pour un classique, on ne va pas rechigner. Frozen Throne amène de nouvelles unités et de nouveaux héros à Warcraft III, chamboulant ainsi les stratégies mises au point avec amour pendant des mois sur Battlenet (Rushhhh !!). Si vous n'aviez pas encore acquis cet add-on pour un des meilleurs RTS du monde, vous n'avez plus d'excuses. 15 euros, c'est donné.



AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE



Constantine

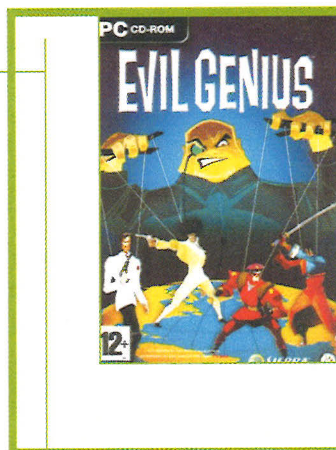
Genre : Bienvenue en Enfer
Infos : Environ 15 euros – CPU 1,5 GHz + 128 Mo de Ram + Carte 3D 64 Mo – Premier Collection Eidos
Note : 4/10 dans Joystick N°169

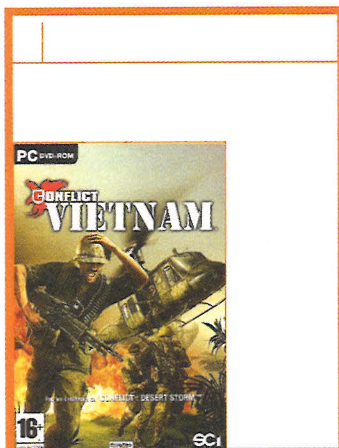
« My name is Constantine. John Constantine, asshole. » Si vous craquez pour ce jeu d'action Max Paynien pas cher, installez-le en V.O., la version française étant définitivement trop nulle. On ne peut pas dire que ce soit le shoot them all du siècle, mais Constantine se défend plutôt bien lors de certains passages réellement prenants et les effets de sorts sont vraiment jolis. On y dirige le fameux exorciste tiré du film (tiré de la B.D.) à travers de nombreux niveaux un peu répétitifs certes, mais pour 15 euros, ça passe.

Evil Genius

Genre : Sim docteur No
Infos : Environ 15 euros – CPU 1,5 GHz + 256 Mo de Ram + Carte 3D 64 Mo – VUG Best Sellers
Note : 6/10 dans Joystick N°163

Muahahah, la dernière fois, lorsque Bishop l'a testé, Evil Genius était bien trop cher, mais à présent il tient sa vengeance Muahahah ! Cela vaut enfin le coup de devenir un génie du mal et peut-être le Maître du Monde !! À ce prix-là, vous supporterez plus facilement certaines erreurs de game design qui lui ont valu une petite note dans Joy. Votre mission : construire une base remplie de pièges pour capturer les James Bond wanabee. Bonne gestion du personnel et rire machiavélique indispensables.





Conflict : Vietnam

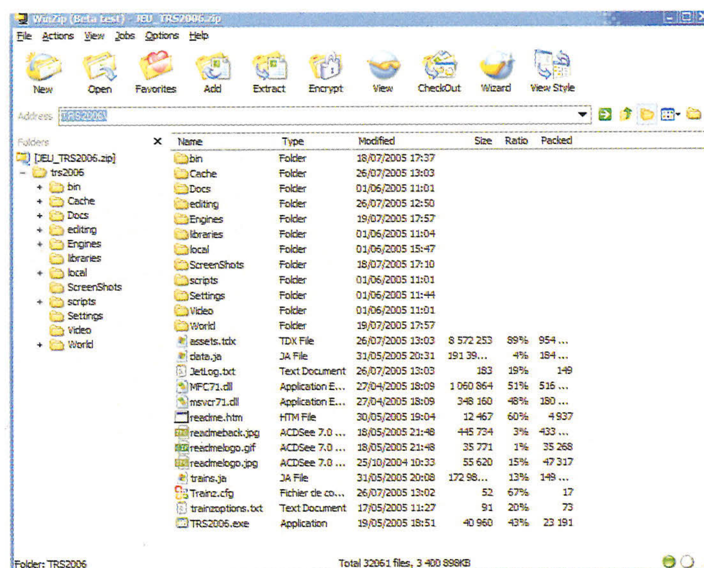
Genre : Shoot Tactique
Infos : Environ 15 euros – CPU 1 GHz + 256 Mo de Ram + Carte 3D 32 Mo – Premier Collection Eidos
Note : 6/10 dans Joystick N°163

Si vous aimez la boue, l'humidité et la jungle, ce jeu est fait pour vous. Si vous aimez aussi les beaux graphismes par contre, c'est un peu mal barré. Mais bon, on peut fermer les yeux et se plonger dans l'excellente ambiance de C : V. Enfin, à demi seulement, sinon comment viser tous ces Vietnamiens qui tentent de vous faire la peau ? Gestion d'équipe, détection de pièges, nettoyage de nids de résistance, défense d'une position... Le gameplay est plutôt riche, les missions difficiles et fun à la fois. C'est très moche O.K., mais carrément jouable.

DES UTILITAIRES À LA MODE

PAR C_WIZ

Ce mois-ci, c'est un peu le retour des morts-vivants dans la rubrique Utilitaires. On trouve entre autres un WinZip qui revient sur le devant de la scène, mais également un protocole de messagerie instantanée dont on doutait qu'il serve vraiment un jour : Jabber. Il a l'honneur d'être déterré par ni plus ni moins que Google. Un gage de qualité ?



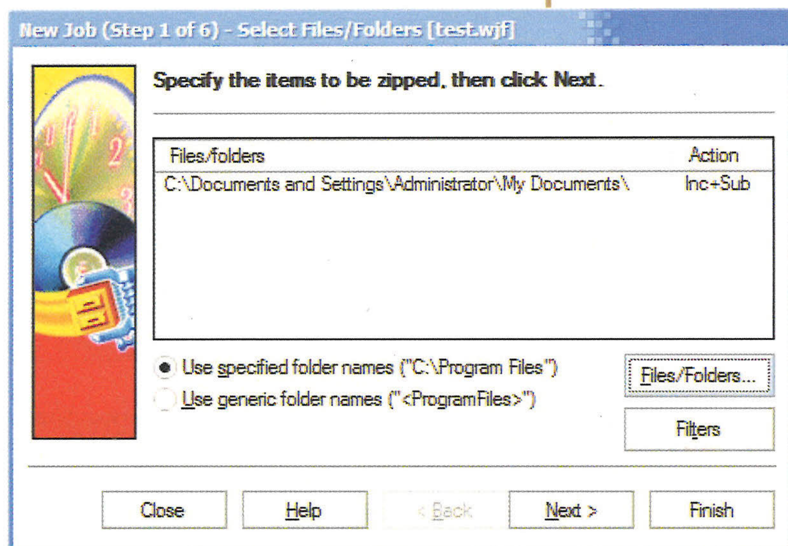
La grande innovation de WinZip 10 : l'apparition d'une barre d'exploration pour naviguer dans les sous-dossiers de vos archives...

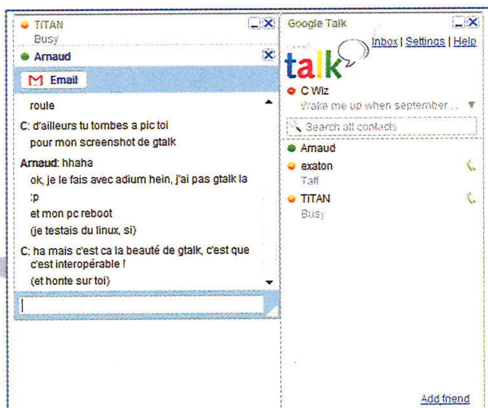
WinZip

- **VERSION : 10 bêta**
- **ÉDITEUR : WinZip International**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : www.winzip.com**

Rappelez-vous de vos installations Windows d'il y a quelques années ? Oui, je sais, elles étaient nombreuses alors raison de plus pour se souvenir des logiciels indispensables que l'on installait en premier. Parmi ceux-là trônait un outil phare : WinZip. Complètement indispensable à l'époque, il est devenu avec l'arrivée de Windows XP un brin moins utile : l'explorateur permet de visualiser et d'extraire le contenu d'un fichier ZIP directement. Un coup dur pour ce logiciel que l'on trouvait sur quasiment tous les PC. Il n'a pas cessé d'évoluer pour arriver aujourd'hui en version 10. Il ne gère toujours que les fichiers ZIP, mais, nouveauté, il est gratuit. Enfin pas totalement : deux versions sont disponibles, une standard qui reprend les fonctionnalités des opus précédents et une version professionnelle qui apporte quelques petits plus. On relèvera, entre autres, la possibilité d'automatiser certaines tâches répétitives comme la création d'une archive pour effectuer une sauvegarde de vos documents, ou encore la capacité à graver directement les fichiers ZIP sur CD. Certains se demanderont peut-être pourquoi je vous parle à nouveau de cet ancêtre du logiciel ? C'est que dans le but de se rendre de nouveau indispensable, son auteur a eu la drôle d'idée de créer de nouveaux formats de compressions qui sont, bien évidemment, incompatibles avec les autres gestionnaires d'archives (ZIP-bzip2 et ZIP-PMMD). Résultat, on tombe parfois sur des fichiers ZIP que l'on ne peut ouvrir qu'avec WinZip ! Une stratégie digne de Microsoft, il ira loin ce petit...

La création des tâches répétitives passe par un petit assistant...





L'interface de Google Talk est on ne peut plus sobre. On remarquera la colorisation des smileys en bleu, du meilleur goût !

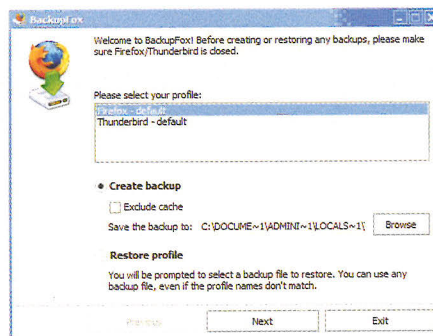
Google Talk

- VERSION : 1.0.66
- ÉDITEUR : Google
- LICENCE : Freeware
- URL : www.google.com/talk/

Décidément, les petits gars de Google font tout pour sortir de leur site web et rentrer par un moyen ou par un autre sur nos PC. Après une barre de recherche pour les navigateurs et un outil visant à cataloguer le contenu de nos disques durs, voilà que le nouveau géant américain se lance dans un marché déjà bien englué : celui de la messagerie instantanée ! Mais avant d'aller plus loin, un mot sur la nouvelle version de Google Desktop Search qui apporte en cadeau bonus une barre d'information à placer sur le côté de l'écran. Pile dans le même esprit que le formidable Destop Sidebar, qui imite lui-même une des fonctionnalités attendues de Windows Vista. Revenons maintenant à Google Talk : à côté de grands noms comme ICQ, AIM ou MSN, on pourrait se dire qu'il va falloir de sacrés innovations pour que l'outil ait une chance de s'imposer. En réalité, pas tant que ça. Le marché de la messagerie instantanée pédale un peu dans la semoule avec de multiples outils tous incompatibles les uns avec les autres. AOL entretient par exemple deux réseaux totalement séparés (ICQ et AIM). Microsoft fait de son côté la chasse aux clients « alternatifs » en changeant de manière plus ou moins subtile son protocole : déconnexions intempestives, messages qui n'arrivent pas... Malgré les vœux pieux d'interopérabilité des amis de Billou, utiliser un logiciel comme Trillian ou Miranda relève souvent de la prise de tête. Google disposerait-il d'une solution miracle ? Peut-être, puisque Google Talk est basé sur un protocole totalement ouvert, le bien connu « Jabber » ce qui lui assure une compatibilité totale avec les clients alternatifs, quel que soit leur système d'exploitation. Du côté des comptes, là encore c'est simplissime puisque l'on utilise ses identifiants de messagerie Google Mail pour se connecter. Bien entendu, l'Américain propose son propre client pour Windows. On le remarquera surtout par sa légèreté : 900 Ko tout mouillé, ça ne laisse pas beaucoup de place pour les fioritures. Il n'y en a d'ailleurs pas et cela risque d'en déconcerter plus d'un : point de couleurs, fontes ou smileys visuels. Idem pour les statuts, on est présent, occupé ou déconnecté. Google Talk tire son épingle du jeu avec la petite fonctionnalité qui va bien : la conférence audio. Inspiré de Skype, Google Talk permet d'ouvrir une conversation en un clic pour peu que l'on ait un micro branché. Le résultat est plutôt excellent, mieux que ce que l'on trouve d'habitude intégré aux logiciels de messagerie. Mais cela suffira-t-il ? De par son concept édulcoré, Google Talk pourra séduire ceux qui ne supportent pas les tonnes de plâtre que l'on rajoute de version en version aux ténors du milieu. L'absence de smileys ou de transferts de fichiers rebutera quand même plus d'un chaland. Il faut cependant laisser le temps à Google de faire avancer son logiciel : l'Américain compte ajouter très prochainement la possibilité d'effectuer des recherches web en simultanée (sur son moteur bien évidemment !). Un drôle de concept qu'on ne manquera pas de surveiller.



La sidebar de Google Desktop Search regroupe tous les logiciels et services proposés par l'Américain.

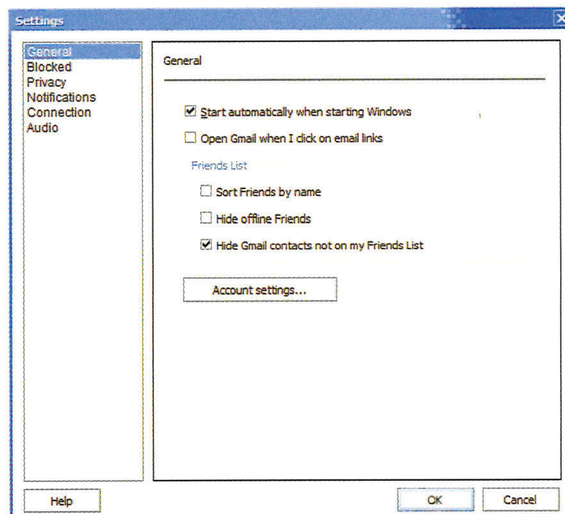


À quoi bon faire des sauvegardes de sécurité ? On se le demande...

BackupFox

Si certains rechignent à installer des versions bêta de logiciels, chez moi c'est plutôt une passion. Dangereux ? Croyez-moi, quand vous avez goûté à la joie des plantages en série que procurent les pilotes graphiques bêta de certains constructeurs, ce n'est pas une version journalière de Firefox qui vous fait peur. Au pire, on ne perd que ses bookmarks et ses préférences. Trois fois rien, mais apparemment certains trouvaient que c'était encore trop : avec BackupFox, vous pourrez en deux clics sauvegarder et restaurer les données de votre brouteur préféré. Pire, il marche également avec son compagnon du monde de l'e-mail : Thunderbird. C'est décidément beaucoup trop simple. On me souffle dans l'oreille que cela pourrait aussi servir aux gens qui souhaiteraient effectuer une sauvegarde de leurs configurations avant une réinstallation de leur système. Un usage bien banal, mais vous faites ce que vous voulez...

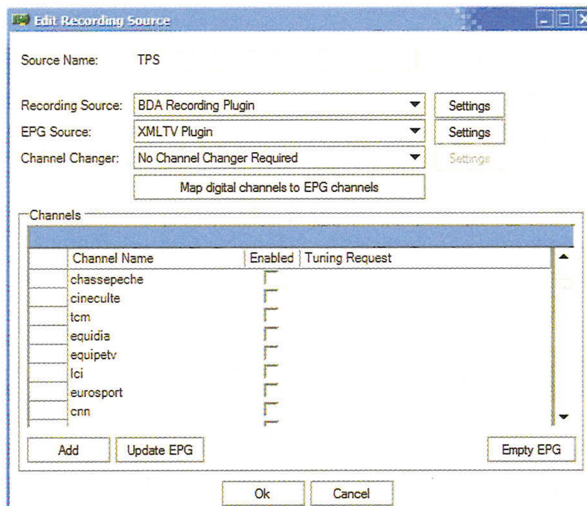
- VERSION : 0.73
- ÉDITEUR : Antonis
- LICENCE : Freeware
- URL : www.neowin.net/forum/index.php?showtopic=291258



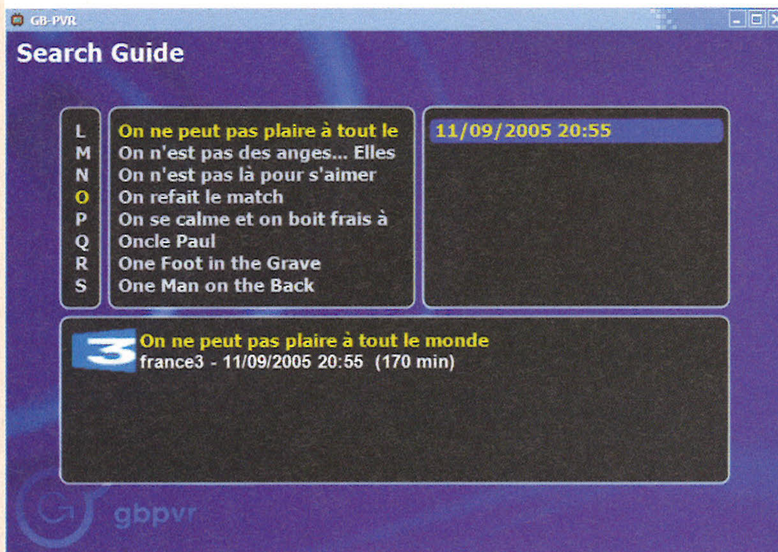
Pas de fioritures non plus du côté des options : le strict minimum !

Des Utilitaires à la Mode

PAR C_WIZ



Derrière son apparente simplicité, cette boîte de configuration est bourrée de pièges tous plus sournois les uns que les autres.



La recherche d'un programme TV est diaboliquement simple.

GB-PVR

Pendant qu'Intel tente de nous concocter des plateformes matérielles dédiées aux PC de salon avec son « VIIV », les développeurs de logiciels bossent d'arrache-pied pour créer les applications indispensables. On passera rapidement sur le Media Center de Microsoft qui ne supporte toujours pas les cartes satellite (il serait temps, non ?) pour revenir sur Media Portal, un de ses meilleurs clones. Vous noterez qu'il est désormais en version 0.2.0 avec une bonne dose de bugs en moins du côté des tuners TV (c'est toujours appréciable) et de grosses pelletés de fonctionnalités additionnelles qui débordent de tous les côtés. L'avantage principal de Media Portal tient dans sa gratuité : on lui connaissait de nombreux concurrents payants, voilà qu'aujourd'hui débarque un adversaire gratuit. Baptisé GB-PVR, il tente lui aussi de rendre l'expérience la plus simple possible avec une configuration qui se résume a quelques écrans. Si l'on arrive à passer l'étape de la recherche des chaînes (d'une ergonomie douteuse), on se retrouve dans un environnement particulièrement convivial : guide télé, programmation des enregistrements et autres lectures de DVD sont là pour en faire un PC de salon parfait. Les tâches connexes ne sont pas oubliées puisque l'on trouve aussi de quoi vérifier la météo ou gérer sa bibliothèque de fichiers audio et vidéo. Certains lui reprocheront de ne pas être « Open Source » mais il a l'avantage de présenter une solution simple et stable pour ceux qui se sont perdus dans les méandres de Media Portal.

- **VERSION : 0.93.10**
- **ÉDITEUR : devnz**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : www.gbpvr.com**

Top Utilitaires de la rédac

- ***Lecteurs vidéo :***
BSPlayer 1.22
Media Player Classic 6.4.8.4
VLC 0.8.2
- ***Lecteurs audio :***
iTunes 4.9
Winamp 5.09
Foobar 2000 0.8.3
Deliplayer 2.03b
- ***Mailreaders :***
Outlook 2003
Mozilla Thunderbird 1.0.2
- ***NewsReader :***
Pan 0.14.2.91
Newsleecher 2.3b6
Xnews 6.12
- ***Pagers Internet :***
Trillian Pro 3.1
Miranda 0.4
MSN 7
- ***Anti lourds :***
Spamihilator 1.0 beta
POPFile 0.22.2
AdAware 1.06
HijackThis 1.99.1
- ***Downloaders :***
FDM 1.8
FlashGet 1.65
WinBITS 0.8.2
- ***Customisation :***
Desktop Sidebar 1.05.90
StyleXP 3.04
Y'Z Dock 0.8.3
MobyDock DX 0.87b
- ***Clients FTP :***
FlashFXP 3.2
FileZilla 2.2.14
SmartFTP 1.1.985
- ***Browsers Web :***
Mozilla Firefox 1.0.4
Netcaptor 7.5.
- ***Browsers d'images :***
ACDsee 7.0.102
Xnview 1.74
FastStone 2.1
- ***Tweakers :***
X-Setup Pro 7.0
Startup Control Panel 2.8
Customizer XP 1.8.5

Quoi de Neuf

par Caféine

Souris G7 Laser Cordless

La nouvelle gamme G (pour Gamers) de Logitech est vraiment de qualité. Leur forme est reprise sur les MX5xx si populaires, le capteur est le dernier modèle laser de chez Agilent, la molette est multidirectionnelle et on sent bien que tous les efforts ont été faits pour garder un poids plume y compris sur cette G7 sans fil. Cette dernière est du reste étudiée dans ses moindres détails : livrée avec 2 packs de batteries li-ion (8 heures d'autonomie chacun pour un poids de 18 grammes), la base USB permet de recharger un pack pendant qu'on utilise l'autre. Fini les craintes de panne



sèche en pleine instance de World of Warcraft ! Même le récepteur de cette G7 est très bien vu : c'est en fait un stick USB qui se branche sur la base (celle qui recharge vos batteries). L'avantage ? Vous pouvez le débrancher très facilement pour utiliser votre G7 avec un autre PC ou un portable. Un afficheur permet de connaître à tout moment vos réserves d'énergie et le réglage de la sensibilité (comme sur la G5). Avec 500 comptes rendus par seconde, contre 60 à 125 traditionnellement, les modèles de la gamme G utilisent pleinement le port USB. À l'utilisation, on ne sent pas une différence colossale avec une « simple » MX518, à part une vitesse de déplacement proprement incontrôlable en 2000 dpi ! En revanche, les patins en polytétrafluoroéthylène (à répéter 5 fois très vite) très larges offrent une excellente glisse. Plus besoin d'investir dans des modèles en téflon à ajouter soi-même. La finition très haut de gamme est tout de même plus classique que sur la G5 (pas de grip antidérapant par exemple). Mais le défaut principal reste le même : pas de bouton forward à l'horizon. Une erreur stupide qui frustrera les joueurs qui aiment assigner un max de commandes sur leur souris mais qui fait chuter le rapport qualité prix de la G7. Pour 110 euros (oui, c'est très cher), on aurait pu avoir un bouton de plus non ?

FABRICANT : LOGITECH
SITE WEB : **WWW.LOGITECH.FR**
PRIX : ENVIRON 110 EUROS TTC



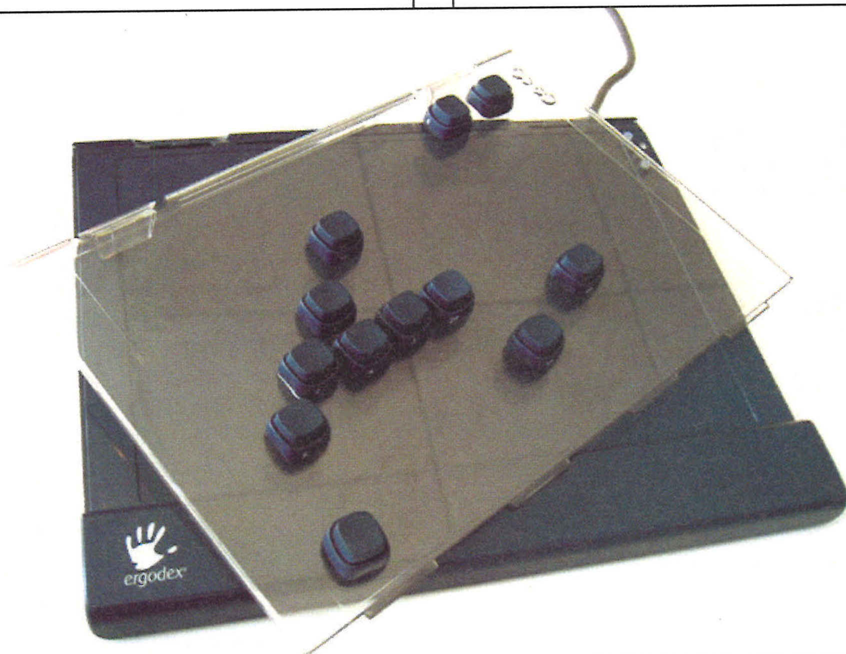
Souris G5 Laser

Que ça doit être frustrant de passer aussi près de la perfection… De quoi je parle ? De la nouvelle souris spéciale joueurs acharnés de Logitech. Ils ont pourtant tout tenté pour faire ZE produit ultime : capteur laser dernière génération à 2000 dpi, variation de sa sensibilité à la volée (les touches + et – sur la bestiole), réglage du poids selon votre goût grâce à une cartouche que l'on remplit de petits poids de 1,7 et 4,5 grammes… Et je ne parle pas du câble tressé pour plus de solidité, du look trash original et de la prise en main parfaite héritée de ses grandes sœurs, agrémenté d'une nouvelle matière antiglisse. Un tableau idyllique ou presque. Encore quelques soucis de drivers, rien de grave : si une application fait la sourde oreille, il suffit de régler le bouton récalcitrant en « générique » et normalement ça passe. Le vrai problème, c'est que le « forward » bien pratique dans les jeux et la navigation web soit sacrifié sur l'autel de la prise en main. C'est à mon sens une erreur colossale, comme sur la G7. Vu le prix du mulot, avoir toutes les fonctions possibles est la moindre des choses. Du coup, j'en connais un paquet qui vont sagement rester ou passer à la MX518, qui coûte maintenant dans les 60 euros.

FABRICANT : LOGITECH
SITE WEB : **WWW.LOGITECH.FR**
PRIX : ENVIRON 80 EUROS TTC



Ergodex DX1 Input System



Fabricant : Ergodex DX1 Input System
Site Web : **www.ergodex.com**
Prix : Environ 125 euros TTC

Fruit de plusieurs années de développement par la startup Ergodex, le DX1 est un périphérique PC destiné aux joueurs et aux professionnels qui passent des heures sur des softs spécifiques. En résumé, c'est une surface sur laquelle on dispose à sa guise 25 touches de clavier qui communiquent sans fil avec cette dernière. Les touches sont dotées d'une surface collante pour se fixer sur une plaque transparente posée sur le DX1 et il suffit de les tourner pour les détacher et les placer ailleurs. La tablette peut gérer 50 touches différentes maximum. Déjà, saluons le tour de force technique ! Ensuite, et c'est là que ça devient sexy pour les joueurs, le logiciel qui gère tout ça permet de créer très facilement des profils pour ses titres préférés, le tout avec un système de macros ultra puissant. Oui, vous pouvez enfin automatiser certains combos de sorts dans World of Warcraft, le tout ajusté au micro-poil vu que l'on peut absolument tout régler (timing entre deux touches, temps de pression, etc.). Certaines configs de drogués d'Everquest II, avec 50 touches, sont impressionnantes. Le seul réel défaut de ce produit (à part son prix élevé et une disponibilité nulle en France), c'est le temps que l'on dépense à trouver la config idéale. Une tâche d'autant plus difficile si vous ne passez pas votre vie sur un seul jeu. Du reste attention, les profils livrés avec le driver sont tous pour clavier Qwerty… Avant de vous ruiner en important la bête, je vous conseille d'attendre de voir ce que donne le clavier pour joueur G15 de Logitech, avec touches macro et écran en LCD, en test normalement le mois prochain.

Genius HS-04A



Si vous aimez écouter votre musique au fond d'une baignoire pleine d'eau, ce casque est fait pour vous. Car soyons clairs, ce ne sont pas ses qualités musicales qui vous feront choisir ce modèle. Les aigus sont en vacances, les basses trop présentes mais molles… La cata. Mais pour ce prix, il ne fallait pas attendre de miracle. Ses bons côtés : il est plutôt confortable, le micro intégré fait son boulot et le volume sur le fil, c'est toujours pratique. Vous savez à quoi vous attendre…

Fabricant : Genius
Site Web : **www.genius-europe.com/fr/**
Prix : Environ 17 euros TTC



Asheron's Call 2

VOILÀ, C'EST FINI !

C'est officiel, Asheron's Call 2 ne passera pas l'hiver. Turbine a annoncé la nouvelle il y a peu : les serveurs fermeront leur porte le 30 décembre 2005. Il faut dire qu'en mars 2005, il ne restait plus qu'environ 15 000 abonnés. « Malgré notre gros travail et le lancement de Legions, AC2 est arrivé au point où continuer n'a plus de sens », annonce Jeffrey Anderson, CEO (Chief Executive Officer) chez Turbine. Les développeurs prévoient encore des événements pour distraire les fans jusqu'au bout, mais aucun nouveau contenu ne sera ajouté. Maintenant la grande question est de savoir quel MMO aura l'honneur de profiter de la douzaine de joueurs qui vont ce retrouver à la rue à la fin de l'année ?





Auto Assault

REPOUSSÉ !

Lors de la présentation de ce MMO dans le courant de l'été, Net Devil croyait encore à une sortie avant noël 2005. En tout cas, c'est ce qui nous a été annoncé. Aujourd'hui, gros changement de programme dans les plannings de NCsoft. La phase de beta-test a été prolongé jusqu'au printemps 2006, ce qui repousse d'autant la date de sortie du soft. La raison évoquée est l'implémentation de quelques grandes idées avant la commercialisation d'Auto Assault. Les explications restent floues. Il ne reste donc qu'à s'armer de patience et profiter du beta-test européen qui a débuté il y a peu.





ÉDITO

UN MOIS RELATIVEMENT CLASSIQUE POUR LE MONDE DU ONLINE. LES GROS TITRES S'ENRICHISSENT D'UNE MISE À JOUR IMPORTANTE, AVEC SOUS LES PROJECTEURS LA STAR WORLD OF WARCRAFT ET SON PATCH 1.7 TRÈS ATTENDU, DONT ON VOUS PARLERA DÈS LE MOIS PROCHAIN. POUR NOTRE PART, NOUS NOUS ÉCLATONS COMME DES PETITS FOUS SUR WARHAMMER 40K. DU COUP, NOUS VOUS AVONS CONCOCTÉ UNE AIDE DE JEU POUR VOUS AMÉLIORER ET UNE CHRONIQUE POUR VOUS DÉTENDRE ENTRE DEUX PARTIES.





Dawn of the Dead

OH MON DIEU ILS ARRIVENT...

Si un de vos passe-temps favoris est de flinguer du zombie à tout va, voici un mod pour Doom 3 à surveiller de près : Dawn of the Dead. Ici, pas de maps complètements fermées mais une ville découpée en diverses zones. Des allées, sombres et discrètes, ainsi que des rues dangereuses peuplées de ces créatures revenues d'outre-tombe. Dans ces extérieurs, un système de respawn ne vous laissera jamais seul bien longtemps. Contrairement aux maps d'intérieurs (magasin, maison...) qui peuvent être considérées comme des havres de paix puisqu'une fois nettoyées aucun zombie ne peut réapparaître. Côté ambiance, des messages radios très loin d'une émission Rires & Chansons seront diffusés de temps à autre. Vous pouvez d'ailleurs en télécharger un échantillon sur le site officiel de Dawn of the Dead :
http://www.blacktreeuk.net/dawn_of_the_dead_home.html.
Les fans de Romero apprécieront.

Télé Net

SOURIEZ, VOUS ÊTES SONDÉ

C'est désormais officiel, les spectateurs de la télévision par l'ADSL n'échapperont plus à l'Audimat. Neuf Telecom a annoncé l'expérimentation d'un service de mesure d'audience auprès de ses abonnés, en partenariat avec Netgem et Médiamétrie. La base de données ne sera pas uniquement accessible par les professionnels puisque certaines infos seront diffusées au grand public. Les abonnés de Neuf Telecom auront, par exemple, accès au Top 5 des émissions les plus regardées. Dans les faits, le décodeur TV développé par Netgem traquera le parcours du téléspectateur en respectant la vie privée de ce dernier. Tout devrait donc être transparent pour les abonnés.

Battlefield 40 000

ÇA DÉFOULE

Battlefield 40k n'est autre que la fusion de Battlefield 1942 et Warhammer 40k. Il s'agit d'un mod, basé sur le jeu de plateau de Games Workshop, réalisé pour le FPS de Digital Illusion. Le résultat s'avère plutôt convaincant. Il faut dire qu'un rien nous amuse et blaster ces adversaires en incarnant un Space Marines s'avère particulièrement détressant. Voilà un mod attractif qui, entre deux parties de Dawn of War, permet de rester dans l'ambiance. Si vous désirez mettre la main dessus, il suffit de fouiller sur le site officiel (www.battlefield40k.com). 90 Mo à télécharger, ce n'est pas la mer à boire.



Monde virtuel

LA CHINE CONTRE-ATTAQUE

Bien que les jeux massivement multijoueur soient appréciés par un nombre croissant d'adeptes, ce loisir a quand même un effet négatif sur notre quotidien. Sans vouloir jouer les donneurs de leçon à deux balles, il faut avouer que ce n'est pas très enrichissant de passer 6 heures par jour, sinon plus pour certains, dans un univers virtuel. Niveau dépense physique ce n'est pas top non plus. O.K., l'index droit bosse un max et la main gauche ne cesse de s'activer dans le paquet de chamallows. Mais soyons honnêtes, on se ramollit à tous les niveaux. Les Asiatiques n'aimant pas trop le mou, ça réagit sec. Le gouvernement chinois, toujours soucieux du bien-être de son petit peuple, a présenté un système permettant de limiter le temps de connexion au MMORPG en pénalisant le personnage du joueur. Encore à l'état de test, ce système devrait être implanté dans de nombreux jeux online y compris Lineage II et World of Warcraft.

Blizzard

LA POULE AUX ŒUFS D'OR



Les abonnés au très populaire World of Warcraft ne cessent de croître, atteignant les quatre millions de fidèles. Si ça continue, nous courons vers une catastrophe internationale. Ça sera la fin de toute vie sociale. Les gens ne vont plus sortir de chez eux, il n'y aura plus de mariage, plus de procréation. Ça sera la fin de l'humanité et tout ça à cause du MMORPG de Blizzard. Oh my God... En attendant, il y en a quelque-uns qui doivent s'arroser au champagne et se faire des batailles de caviar à la cantine.

ADSL

EN PLEINE FORME

L'Arcep (Autorité de régulation des communications électroniques et des postes) a recensé 7,9 millions d'abonnés à l'ADSL. Un chiffre qui ne cesse de croître puisque le nombre de clients au haut débit a augmenté de 61 % en l'espace d'un an. Ce sont les différents fournisseurs d'accès qui sont aux anges. Ils ont gagné environ 600 000 abonnés en trois mois. Ne comptez pas obtenir une baisse des tarifs pour autant, bien au contraire. Selon la banque JP Morgan, les abonnements aux accès haut débit devraient au mieux se stabiliser, au pire augmenter à partir de 2006. Selon une étude effectuée auprès des principaux acteurs (France Telecom, Cegetel, Neuf Télécom, Iliad) et l'Arcep, les prix des accès sont actuellement les moins chers d'Europe. Malheureusement, tous estiment qu'une hausse est nécessaire pour rentabiliser des prix tirés vers le bas depuis plusieurs mois. Une chute des tarifs qui s'explique par les nombreuses batailles que se sont menées les opérateurs pour gagner des parts de marchés. La banque rapporte que les opérateurs envisagent de facturer plus chers des services annexes (dégroupage...) plutôt que d'augmenter l'abonnement mensuel. Certes pour ceux qui habitent un petit village en plein cœur de la Creuse, tout ça les dépasse un peu.

Guild Wars

LA COMMUNAUTÉ CHOUCHOUTÉE

ArenatNet, développeur de Guild Wars, prouve une fois de plus qu'il est extrêmement actif auprès de sa communauté. De nombreux événements sont créés afin d'égayer les parties de leurs fans comme le « PvP extrême », implémenté fin août. Outre ces divertissements, les développeurs gardent un œil particulièrement attentif sur l'évolution de leur bébé. Ils ont d'ailleurs sorti, début septembre, la mise à jour gratuite nommée La Fournaise des Lamentations. Cette update apporte son lot de nouvelles quêtes, monstres





et objets. Mais également des changements au niveau de l'équilibre des classes. ArenaNet sait pertinemment que certaines tendances comme le guerrier/moine sont inévitables. Cependant, ils ne veulent pas que ça devienne une seule et unique façon de jouer. Des changements seront donc appliqués en fonction de l'évolution des batailles à venir. ArenaNet invite les joueurs à la créativité et à chercher de nouveaux combos. Faites chauffer vos cellules grises !



Age of Chivalry

EN GARDE, MANANTS !

Si la tendance des mods reste les interminables affrontements entre terroristes et anti-terroristes, on note tout de même que les mods basés sur des univers médiévaux deviennent monnaie courante. Il faut dire que rien ne vaut une bonne boucherie avec des gus en armure qui s'ouvrent le crâne à coup d'étoile du matin (vous savez, cette petite masser rigolote avec des pointes). Aujourd'hui c'est la team Chivalry qui se lance dans la conception d'une Total Conversion pour Half-





Life 2. Au menu des réjouissances, différents modes de jeu dont un permettant de suivre une histoire à plusieurs avec des sièges et des conquêtes à la clé. Pour varier les plaisirs, plusieurs classes pourront être sélectionnées comme le chevalier ou encore l'archer. Les développeurs prévoient même d'implémenter des montures dans le futur. Mais pour l'instant ce n'est pas à l'ordre du jour. Si vous désirez suivre l'évolution de Age of Chivalry, galopez sur le site officiel (www.age-of-chivalry.com/web/index.html).

City of Villains

C'EST BON DE FAIRE LE MAL



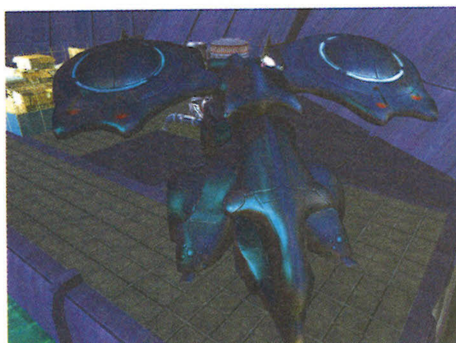
Ils n'ont pas l'air commodes ces super-vilains. Mais il ferait mieux de longer les murs, Mister Coquin n'est jamais loin.



VOILÀ PLUS D'UN AN QUE MISTER COQUIN SE PRÉPARE À AFFRONTER DE SUPER-VILAINS TOUT PAS BEAUX QUI VEULENT DÉTRUIRE LE MONDE. SES HEURES D'ENTRAÎNEMENT VONT ENFIN ÊTRE RÉCOMPENSÉES CAR, ÇA Y EST, ILS ARRIVENT ET ILS NE RIGOLENT PAS.

City of Heroes a été le jeu massivement multijoueur le plus surprenant de l'année dernière. Sorti en juin 2004, ce titre a eu un succès qui n'a pas tardé à s'étendre de par le monde. Les développeurs de Cryptic Studios ont d'ailleurs été les premiers surpris par le phénomène créé autour de leur MMO. Pourtant il manquait quelque chose de primordial à ce titre novateur dès sa sortie : de vrais méchants charismatiques. Effectivement, un super-héros sans super-vilains n'a pas vraiment lieu d'être. C'est comme une tartine sans nutella, c'est fade, ça n'a pas de goût, il manque un truc quoi. Il n'aura pas fallu très longtemps pour voir l'annonce d'une extension nommée City of Villains. Malheureusement, au fil des mois ce supposé add-on s'est transformé en stand alone. C'est-à-dire qu'il s'agit d'un soft à part entière dont les joueurs pourront profiter sans posséder City of Heroes. Qui a dit qu'un stand alone se vendait plus cher qu'un add-on ? Mais ne soyons pas mauvaise langue avant de connaître le prix de l'abonnement mensuel. Alors, les heureux possesseurs de City of Heroes payeront-ils moins cher l'abonnement mensuel à City of Villains et vice-versa ? Lorsque la question a été posée à NCsoft, la réponse a été des plus simples : « Oui, les courgettes se trouvent au rayon fruits et légumes au fond à droite ». Bref, personne n'en sait rien, soi-disant. C'est fort dommage car les deux titres n'étant pas si indissociables que ça, ça aurait mérité de plus amples informations concernant les tarifs d'abonnement.



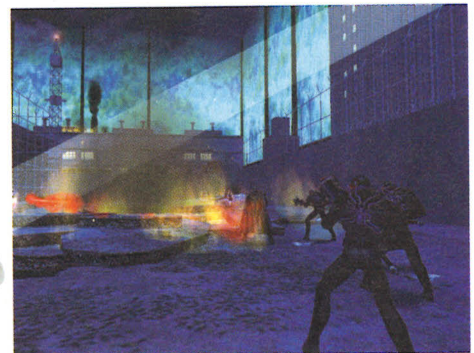


O.K., je veux le même vaisseau. En rose, c'est possible ? C'est pour que ça soit assorti avec la cape.

PAS VILAINS CES MÉCHANTS

Il faut tout de même savoir que la personne possédant City of Heroes devra obligatoirement acheter City of Villains si elle veut jouir de nouvelles fonctionnalités alléchantes comme la création d'une base pour son personnage. Un concept bien pensé puisque le joueur pourra créer sa cachette de fond en comble. Modifier les murs, les lumières, les couleurs et y placer des pièges et diverses défenses pour protéger son havre de paix. Des nouvelles fonctions ont été ajoutées au système de création de personnage déjà très élaboré et cinq nouveaux archétypes sont proposés : Dominator, Destroyer, Brute, Stalker et Mastermind. Certains vilains auront même le loisir de posséder un familier. Vu les quelques personnages présentés, on peut dire qu'ils ont vraiment la classe ces vilains. Évidemment, diverses missions comprenant de l'infiltration, des kidnappings et autres seront implémentés ainsi que des combats PvP situés dans des zones spécifiques qui opposeront super-héros et super-vilains. Le contenu de City of Villains semble suffisamment complet pour nous amuser durant un bon moment dans cet univers coloré. Commencez à repasser vos collants et votre cape car le MMO de Cryptic Studios déboule en rayon d'ici la fin du mois d'octobre.

CYD



COLLECTOR'S EDITION

NCsoft a révélé le contenu de la version collector de City of Villains qui sera vendue 64,99 euros. La boîte dite normale sera quant à elle vendue 44,99 euros. La collector contiendra donc des figurines, la version DVD du jeu, un art book, une carte représentant The Rogue Isles, une chaîne d'îles qui correspondent à la location principale de City of Villains, ainsi que quelques autres cadeaux sympathiques comme une cape unique pour votre personnage. Vous pouvez d'ores et déjà réserver une place sur vos étagères.

Eclipse

UN MOD QUI SORT DE L'OMBRE

CETTE AVENTURE SOLO NOMMÉE ECLIPSE EST DISPONIBLE EN DOWNLOAD DEPUIS PLUSIEURS SEMAINES. MALHEUREUSEMENT, CE MOD DE HL2 EST UN PEU PASSÉ INAPERÇU. IL EST TEMPS QUE JE RÉPARE ÇA.



Eclipse propose un mini-jeu dans lequel il faut réussir à survivre aussi longtemps que possible.



Le lancer de citrouilles doit certainement être le sport local. Ils savaient s'amuser à l'époque.

Côté mods, la série Half-Life est inévitablement associée à Counter-Strike. Les affrontements entre terroristes et anti-terroristes sont tellement ancrés dans les habitudes que la majorité des gamers ne conçoivent que des mods basés sur ce thème. À chaque fois, les développeurs amateurs espèrent apporter LE truc qui fera de leur création la tendance du moment. Malheureusement, les clones sans saveur de CS sont légion et rares sont les mods qui restent dans les mémoires. Pourtant, une quinzaine d'étudiants motivés a réussi en cinq mois à développer une totale conversion digne des grandes productions actuelles. Ici, vous incarnez Violet, une magicienne elfe, qui évolue dans un univers magnifique.
C'est d'ailleurs la première chose qui saute aux yeux puisque esthétiquement Eclipse est époustouflant. Le rendu est d'ailleurs très proche de Guild Wars. Les musiques envoûtantes apportent une touche finale à cette ambiance féerique. L'immersion dans le monde est immédiate et, outre l'aspect visuel et musical très réussi, Eclipse propose un gameplay relativement original.

USE THE FORCE

Rien de déroutant côté prise en main puisque l'héroïne se déplace à la manière de n'importe quel titre aventure/action en vue à la troisième personne. Par contre, après quelques minutes à arpenter ces terres, on se demande bien comment la jeune elfe, sans arme ni armure, compte s'y prendre pour se défendre. Mais dès le premier chemin obstrué que l'on croise, la solution saute aux yeux. Un clic suffit à utiliser le pouvoir de télékinésie et balancer les rochers à plusieurs mètres afin de dégager le passage.
C'est carrément délirant, je reste même planté dans le champ situé quelques pas plus loin pour m'amuser à envoyer des citrouilles contre un épouvantail. C'est de cette manière qu'il faut procéder pour venir à bout des créatures hostiles rencontrées. Par la suite, il est même possible d'utiliser le cadavre d'une créature pour le lancer sur un ennemi. Y'a pas à dire, le moteur physique d'Half-Life 2 a été exploité pour rendre les pouvoirs de votre mage vraiment intéressants. Malgré un rythme lent et contemplatif, la magie d'Eclipse fonctionne parfaitement et nous pousse à continuer l'aventure. Malheureusement, ce mod n'est pas exempt de défauts surtout au niveau des bugs de collision. Parfois, les projectiles n'ont aucun





Hé, reviens gamin, tu vas pas rester tout seul dans c'bois...



effet sur les créatures et l'avatar reste bloqué dans le décor. Avec une durée de vie d'environ une heure pour 226 Mo de téléchargement, certains passeront plus de temps à downloader qu'à jouer. Maintenant il faut savoir être indulgent puisque Eclipse est gratuit (www.eclipsegame.com). Vous auriez tort de vous en priver.

CYD

Warhammer 40k : Dawn of War

NOUVELLE RECRUE, AU RAPPORT !

CE N'EST PAS FACILE DE SE LANCER SUR UN CHAMP DE BATAILLE SANS AUCUNE EXPÉRIENCE. JUSTEMENT, VOICI QUELQUES CONSEILS QUI AIDERONT LES DÉBUTANTS À PRENDRE PLUS D'ASSURANCE ET À BIEN COMMENCER.



Un petit tour sur Photoshop, puis Army Painter, et voilà les Pumkins Space Marines !

Tout le monde s'accorde à dire que Warhammer 40k est le jeu de stratégie phare du moment. Son gameplay dynamique et ses batailles spectaculaires ont su conquérir bon nombre de fans. Mais un an après sa sortie, certains d'entre vous hésitent peut-être à se lancer sur le champ de bataille prétextant qu'ils n'ont pas le niveau pour affronter les vétérans. Mettez de côté vos complexes de débutants et foncez sur l'ennemi. Ces deux pages vous aideront à éviter les actions qui transformeraient vos troupes en viande hachée. Nous avons essayé de répondre aux questions de bases que tout novice se pose. Pour la suite, c'est à vous d'élaborer des techniques plus poussées.



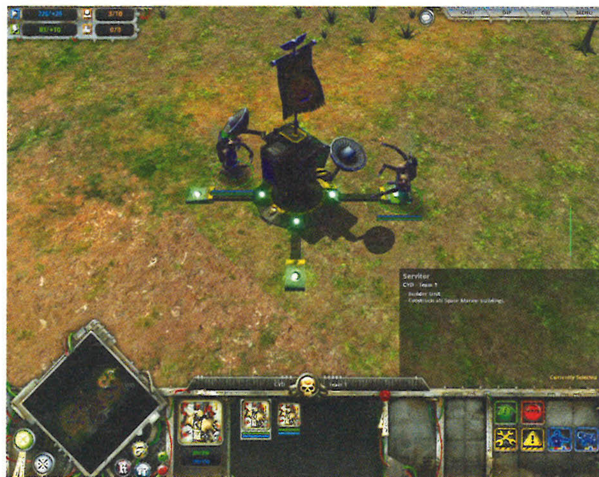
Méfiez-vous des Orks, ils sont du genre bourrin et aiment rusher.

JE COMMENCE PAR QUOI ?

Le build order, ordre de construction à suivre pour bien débuter une partie, s'avère globalement similaire pour toutes les races. Évidemment, les joueurs confirmés auront différentes manières de commencer selon la stratégie qu'ils veulent employer et la taille de la map. Mais pour un novice, il est bon de connaître un procédé simple afin de bien débuter sa partie sans mourir dès la première attaque du héros adverse. Commencez tout de suite par développer une escouade (Scout Marine, Guardian... selon la race), puis un deuxième péon (unité basique servant à construire les bâtiments). Avec votre premier péon, bâtissez la structure permettant de sortir votre héros. Construisez ensuite une centrale électrique avec votre deuxième péon afin de posséder un minimum d'énergie pour développer plus rapidement votre base. Pendant ce temps, votre escouade prend le contrôle des points de ressource les plus proches, les uns après les autres. Par la suite, développez des unités de bases et gonflez leur rang au maximum, vous aurez alors de quoi rusher ou contrer la première attaque adverse. Privilégiez assez rapidement le développement de vos unités puis, si vous n'arrivez pas à prendre le pas sur votre ennemi, passez aux véhicules. Durant vos premières parties, évitez de brûler les étapes en voulant produire rapidement des unités avancées. Attendez d'être un peu plus expérimenté pour ce genre de stratégie car vous risquerez simplement d'épuiser tout votre argent et subir une attaque sans pouvoir la contrer.

RUSHER OU PAS RUSHER ?

Le rush est une technique propre à tout RTS qui consiste à attaquer son adversaire dès les premières minutes de jeu pour en finir rapidement. Seulement, si votre technique ne fonctionne pas, vous vous retrouvez en mauvaise posture. Face à l'armée du Chaos, il vaut mieux éviter de vous emporter dans une attaque éclair. Le chaos peut sortir son héros assez rapidement et dispose d'unités de contact et à distance dès le début. En ce qui concerne les Orks, leur capacité défensive est très forte en début de partie. S'enfoncer dans une base Ork est quasiment considéré comme du suicide. Il vaut mieux donc éviter de les rusher. Les Spaces Marines, quant à eux, sont nettement plus prenables dans



Pensez à assigner plusieurs peons à la même tâche afin d'accélérer la construction de vos bâtiments.

les premières minutes de jeu. Enfin, les Eldars peuvent être considérés comme la race à rusher vu que la plupart des joueurs vont privilégier l'avancée technologique avec eux. Bien géré, le rush est une technique efficace qui vous permettra souvent de pousser votre adversaire dans ses retranchements en l'obligeant à se cloîtrer dans sa base. Si vous désirez axer votre tactique de jeu sur des attaques éclairs, privilégiez alors la race Orks. Ces derniers disposent dès le début de la partie d'une escouade de Slugga Boy. À défaut de tuer votre adversaire, sur une map relativement petite vous l'empêcherez de se développer sereinement. Quoi qu'il en soit, même si vous désirez ne pas tenter un rush, il faut impérativement envoyer quelques unités pour observer la progression de l'adversaire afin d'éviter d'être surpris par la suite.



C'est dans ce genre de situation qu'on est heureux d'être sur TeamSpeak. Mais j'en connais certains qui se focalisent un peu trop sur les voix de certaines joueuses et pas assez sur le combat.





Le lance-missiles des Space Marines. Mortellement efficaces.



O.K., tirer sur un ennemi en tir croisé à deux contre un ce n'est pas très joli. En même temps, c'est la guerre !

L'ENNEMI SE BARRICADE, QUE FAIRE ?

Il arrive souvent de disposer d'une armée plus nombreuse et de ne pouvoir attaquer son adversaire. Ce dernier ayant construit un maximum de tourelles pour défendre sa base. Ne foncez surtout pas dans le tas. Vous risquez juste de perdre votre armée et subir une contre-attaque. Soyez patient, siégez votre adversaire et profitez de la situation pour accéder à d'autres points de ressources. Développer ensuite des véhicules lourds ou simplement les lance-roquettes avec les Space Marines pour éradiquer les tourelles ennemies en un rien de temps. Les Imperial Guards, la nouvelle race ajoutée avec l'add-on Winter Assault, disposent d'ailleurs d'une artillerie assez redoutable. La clé du succès dans Dawn of War étant le contrôle de territoire, restez cloîtré dans sa base n'est clairement pas un avantage tactique. De plus, dépenser son argent dans des tourelles s'avère très risqué, puisque vous n'aurez pas les fonds nécessaires au développement de votre armée et son amélioration.

MON ALLIÉ, FASKIL, SE FAIT COMPLÈTEMENT RASER, DOIS-JE L'AIDER ?

Non, laissez-le crever, ça lui fera les pieds. Sans rire, cette phase de jeu en 2vs2, nous l'avons tous vécu. Lorsque vos deux adversaires attaquent votre allié, il n'est pas forcément évident de voler à son secours à la seconde. Contrairement à un titre comme Warcraft III qui permet de se téléporter directement dans la base de son allié, ici vous arriverez forcément avec du retard. Votre armée se trouvera elle aussi face à deux adversaires et les pertes deviendront trop importantes. Dans ce cas précis, tout laisse à croire que la partie est jouée d'avance. Certes, laisser mourir son partenaire n'est pas une décision facile. Pourtant, son sacrifice est bien souvent utile. Foncez dans la base de l'adversaire et rasez-la tout en construisant quelques tourelles défensives dans la vôtre. Ceci permettra de rétablir l'équilibre puisque votre allié aura forcément infligé des pertes à vos ennemis. Vous voilà donc à un contre un, la bataille peut commencer.

CYD

UN PEU DE COULEUR DANS CE MONDE DE BRUTES

Si vos unités ont besoin d'un meilleur moral pour être efficace au combat, il en va de même pour vous. Qu'y a-t-il de plus motivant que de mener son armée portant sa propre bannière à la victoire ? Outre le fait de modifier les couleurs de vos troupes grâce à l'outil Army Painter intégré au jeu, il est possible d'ajouter votre propre logo. Ce dernier sera visible sur les épaulettes de vos unités, vos bannières et vos bâtiments. Pour ceux qui ont quelques notions de Photoshop, sachez qu'il faut créer un fichier de 64x64 pixels (pour les badges) et 64x96 (pour les bannières) en 72 dpi. Une fois votre logo créé, enregistrez-le tout au format TGA 32 bits/pixel. Placez vos fichiers dans les répertoires Badges et Banners de Dawn of War. Vous pouvez désormais sélectionner votre œuvre dans Army Painter.

Warhammer 40k : Dawn of War

UN GESTE POUR L'HUMANITÉ


Plus de tourelles, je veux PLUS DE TOURELLES !


Mwahaha, tu la sens la surpuissance de mes tourelles ?

Le Commandeur Caf souriait nerveusement. Les yeux rivés sur l'hologramme tactique, il observait son lieutenant esquisser un plan d'attaque à ses hommes, se contentant d'acquiescer d'un léger grognement quand l'initiative lui semblait opportune. En réalité, il ne prêtait pas beaucoup d'attention à tout ce blabla stratégique. Pour lui, les meilleurs plans n'avaient jamais fait de victoires sûres. C'était sur le terrain que tout allait se jouer, quand il ferait face à son ennemi, le Commandeur Fask, un renégat qui venait de lui déclarer par surprise une guerre fratricide.

— Tout cela parce que cet idiot n'a jamais voulu admettre que sa méthode n'était pas la bonne ?, murmura-t-il pour lui-même.

Le lieutenant interrompit son laïus. Après un bref moment de silence, il se risqua à demander :

— « Euh, vous disiez quelque chose, Commandeur ? »

Ce dernier écarta la question d'un geste de la main et se retira dans ses quartiers. « Continuez sans moi, Lieutenant, vous avez ma pleine confiance pour la réussite de cette entreprise. »

La vérité était qu'il s'en moquait. Du moment que ses troupes revenaient du champ de bataille avec la tête du chef rebelle, le reste, les victimes, le nombre de marines qu'il serait nécessaire de sacrifier, tout cela ne lui importait guère.

LE CÔTÉ OBSCUR DE LA LOSE

Le Commandeur Fask souriait nerveusement. Les yeux rivés sur l'hologramme tactique, il observait son lieutenant esquisser un plan d'attaque à ses hommes, se contentant d'acquiescer d'un léger grognement alors qu'en réalité, il n'y comprenait absolument rien.

— « Écoutez, lieutenant : vous êtes gentil, fidèle, loyal mais on perd du temps là. On devrait déjà être en train de lui mettre une pâtée, à ce guignol. »

Un silence de plomb emplit la pièce.

— « Mais... Commandeur ? »

— « Ah ça suffit, maintenant. Allez, vous m'embarquez tout votre matos là, et on charge cet abruti jusqu'à ce qu'il crève. »

— « Si je peux me permettre Commandeur, je ne crois pas que... »

— « Ça suffit, j'ai dit. Allez, hop, en route. On a des marines à massacrer. »

Il quitta la pièce en trombe pour rejoindre ses quartiers, trébucha sur une marche et s'étala de tout son long sur un marine qui montait la garde. Il l'abattit froidement. Le Commandeur Fask avait horreur qu'on se moque.

UN PLAN SIMPLE

— « Commandeur Fask, avec tout le respect que je vous dois, puis-je m'enquérir de votre stratégie ? »

Les poings du lieutenant se crispèrent. Il s'attendait à prendre un coup de crosse d'un instant à l'autre. Curieusement, le Commandeur semblait cette fois ravi de la question. Il se tourna vers lui, le visage illuminé :

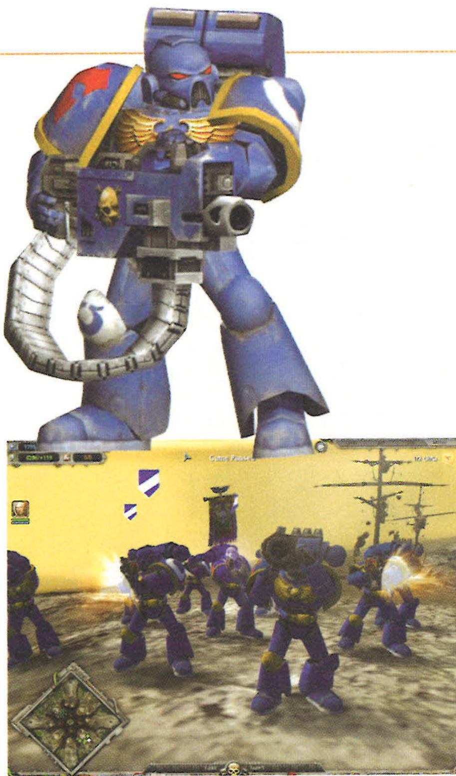
— « Hé bien, Lieutenant, c'est très simple. Voyez-vous, pendant que vous perdiez votre temps à faire mumuse avec l'hologramme, échafaudant je ne sais quelle tactique aussi complexe que saugrenue, je me concentrais pour ma part sur l'essentiel. Le Commandeur Caf, ce chien, a déjà une large avance sur nous. Ne me demandez pas pourquoi, je pense qu'il bénéficie de renforts supplémentaires et qu'il a décidé de ne pas livrer cette bataille à la régulière. Mais qu'importe !

Nous lui montrerons que, même s'il use de stratagèmes déloyaux pour nous vaincre, nous saurons lui donner la leçon qu'il mérite. »

Le plan était simple : monter une batterie conséquente de tourelles autour de la base, se retrancher derrière,


Alors, ça fait mal ça, non ? NON ? Bon, au moins c'est joli.





Faites péter les lances-roquettes, on va rire.

Allez, balayez-moi tout ça, c'est dans le chemin.



attendre que l'ennemi arrive pour ensuite fuir par le côté et le prendre à revers. Les escouades hurlèrent en brandissant leurs armes vers le ciel. Fask prit cette démonstration guerrière pour un signe de motivation. En réalité, il ignorait que ses escouades étaient en train de crier au suicide.

— « Par le côté, mon Commandeur ? Mais je... »

— « Silence ! », coupa-t-il, en tapant son poing sur la table. Il prit quelques secondes pour grogner en silence, tentant de masquer le fait qu'il venait de se faire très mal, puis reprit, encore plus énervé :

— « Mon plan est ultime et son efficacité garantie. Je connais bien notre ennemi, Lieutenant : jamais il ne pensera à cela. »

Il ponctua sa phrase d'un rire démoniaque qui faillit l'étrangler. Dans le brouhaha général, on entendait à présent monter de discrètes prières.

COUP DE SONDE

Fièrement installé au sommet d'une colline qui surplombait sa base, Caf observait ses ouailles préparer le combat. Intérieurement, il revivait le drame qui avait conduit à cette improbable situation : deux factions de Space Marines opposées dans une joute à mort.

Tout avait commencé à dérailler à cause d'une sombre histoire de rapport rendu hors délai. Les deux Commandeurs avaient pourtant combattu côte à côte pour éliminer la menace Eldar de la région. Mais une fois le travail accompli, les impondérables administratifs avaient eu raison de leur amitié. Poussés à bout, les deux hommes en étaient finalement venus à se déclarer une guerre sans merci, oubliant ainsi leur loyauté à l'Empereur.

— « Et aujourd'hui, tout cela se termine », asséna Caf, toujours installé en aplomb.

Il prit une longue inspiration et ordonna à la première vague d'assaut d'entamer leur progression vers le camp adverse. En fin stratège, il n'avait mis en branle qu'une dizaine d'unités, histoire de voir ce que lui réservait l'ennemi. Il savait que la majeure partie des hommes composant cette première offensive ne reviendraient probablement pas au bercail entiers. Mais au moins, ils seraient en mesure de lui ramener de précieuses informations sur les positions du traître.

RÊVERIES

Au même moment, le Commandeur Fask profitait du peu de répit qu'il lui restait. Reclus dans ses appartements improvisés, il discourait avec de jolies recrues, lascivement allongées à ses côtés. Il...

— « Commandeur Fask ! Commandeur ! COMMANDEUR ! »

...émergea de son sommeil et tenta de masquer son désarroi passager.

— « Pas la peine de hurler, Lieutenant, je ne suis pas sourd. Que se passe-t-il ? »

— « L'ennemi est en vue ! Ils sont à nos portes ! »

— « Très bien, très bien... »

Il ricana, tenta de se relever, se ravisa, et ajouta pour se donner un peu de contenance :

— « Laissons les tourelles s'en charger... »

— « Mais vous ne pensez pas que... »

— « Non, je ne pense pas... »

Au moins, sur ce point, il ne se trompait pas.

L'ULTIME ASSAUT

Comme prévu, la première vague envoyée par Caf fit long feu. Malgré la rage qu'ils mirent dans leur offensive, ils se firent rapidement déchiqueter par les puissantes tourelles, trop nombreuses pour un groupe aussi légèrement armé. Mais l'assaut ne fut pas vain. Les quelques survivants du carnage rejoignirent



Le Commandeur Fask, plutôt beau gosse.




Cet idiot de Caf peut bien faire le malin, il ne sait pas encore ce qui l'attend.



rapidement leur base et firent un rapport exhaustif de la situation.
— « Vénérable Commandeur Caf, nous n'avons pu terrasser l'ennemi. Ce chien s'est retranché derrière une muraille de tourelles, lourdement armées. Le siège nous semble compromis. »
— « Tout cela n'a aucun sens. Pourquoi se retrancherait-il ? Il sait parfaitement qu'à terme, c'est la défaite assurée... Hmm... À moins qu'il n'ait prévu une porte de sortie et ne complote une attaque surprise, quand nous serons trop occupés à tenter de forcer l'entrée principale. »
Il se frotta le menton, perplexe. Puis, souriant, il ajouta :
— « En même temps, on parle du Commandeur Fask, là. Il n'a certainement pas pensé à ça. Lieutenant ! Affichez-moi la carte du coin sur l'holo ! Vite ! »
Il y plongea son regard et éclata de rire.
— « O.K.. Envoyez les troupes. Toutes. Maintenant. »

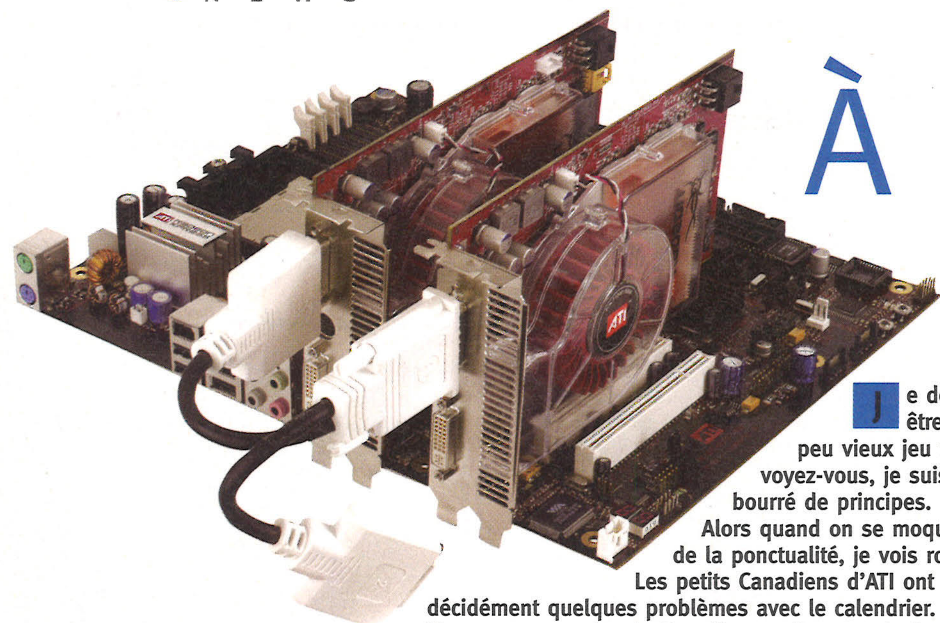
UNE VILAINE DISTRACTION

— « Vénérable Commandeur Fask ! Ça y est ! Ils arrivent ! »
Le tonnerre montait au loin, d'épaisses couches de poussières défiguraient l'horizon, se rapprochant inexorablement du mur de tourelles. Petit à petit, on commençait à discerner de vagues silhouettes se dessinant dans le chaos. Des marines, beaucoup, mais également une tripotée conséquente de véhicules. Fask observait ce flot de destruction fondre sur sa base sans tressaillir. Il se permit même de ricaner.
— « Ah ah ah, cet incorrigible idiot est tombé dans le panneau. Il vient d'envoyer son armée entière au casse-pipe. »
— « Vous pensez que les tourelles vont tenir face à un tel assaut, Commandeur ? »
— « Lieutenant, vous êtes aussi idiot que lui. »
— « Commandeur ? »
— « Nous n'allons pas nous contenter d'attendre en nous croisant les bras. C'est le moment de donner une leçon de stratégie à ce petit rigolo. Préparez l'attaque surprise ! »
— « L'attaque... surprise ? »
L'ordre semblait l'être tout autant. Fask commençait à perdre patience. L'incompétence évidente de ses subalternes n'allait certainement pas aider à le calmer. Il tapa du pied nerveusement.
— « Oui, lieutenant, l'attaque surprise. Pendant que cet imbécile s'amuse à exploser notre première ligne de défense, nous allons tout simplement déplacer le gros de nos troupes par le côté et le prendre ensuite à revers. Ce n'est quand même pas si compliqué que ça à assimiler, même pour un cerveau lent comme le vôtre, si ? »
— « Mais Commandeur, ce n'est pas ça... C'est que... »
— « Ah, assez perdu de temps à discuter. Mettez mon plan machiavélique à exécution, ratissez-moi cette ordure et qu'on n'en parle plus ! »
— « Mais Commandeur... notre seule voie de sortie est celle qui se trouve actuellement assiégée, au devant de la base. »
— « Vous voulez dire qu'il n'y a pas de passage possible sur les côtés ? »
— « Non, Commandeur, c'est ce que j'essaie de vous dire depuis tout à l'heure. Nous sommes bloqués par un dénivelé d'une centaine de mètres. »
— « Ah. C'est con, ça. »
Et alors qu'il était sur le point d'anéantir la ligne de tourelles, le Commandeur Caf vit surgir de la base son adversaire, cavalant à grandes enjambées, rapidement suivi par son armée. Il crut d'abord à une attaque suicide. Il n'en était rien. Caf n'aurait pas le loisir d'empaler son ennemi juré : les troupes de Fask allaient s'en charger avant lui.

FASKIL


Ah, c'est ennuyeux ce grand trou là, on va pas pouvoir passer.





La technologie multicarte d'ATI requiert un magnifique connecteur externe.

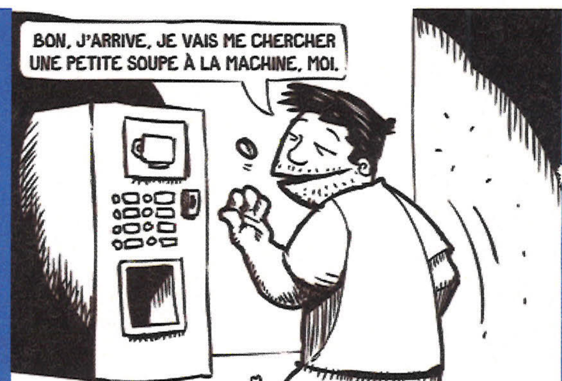
À la bourre

Je dois être un peu vieux jeu mais voyez-vous, je suis bourré de principes. Alors quand on se moque de la ponctualité, je vois rouge. Les petits Canadiens d'ATI ont décidément quelques problèmes avec le calendrier. Vous vous rappelez de Crossfire ou d'un certain R520 ? Non, et je ne vous en veux pas. Depuis le temps que ces deux produits sont retardés, on a du mal à suivre. Allez, je vous aide, Crossfire est la technologie multicarte 3D d'ATI. On l'avait entrevue début mai, fonctionnant sous Splinter Cell et depuis, plus rien. Certes une machine Crossfire traînait bien dans les allées de l'IDF mais elle ne faisait tourner que son driver. C'est probablement là que se trouve le véritable problème et comme nVidia en son temps, ATI a encore du travail pour rendre son produit prêt à la commercialisation. Côté R520, leur nouvelle puce graphique, là aussi on nage dans le paranormal. D'abord attendu pour le mois de mai, il a été retardé plusieurs fois pour cause de problèmes de fabrication qui empêchent les puces de tourner aux fréquences voulues. Un souci dû, entre autres, à la finesse de gravure en 0,09 micron utilisée par le Canadien dans l'usine de TSMC à Taiwan. Alors, quand est-ce que ces nouvelles technologies vont débarquer ? Pour le Crossfire la date approche puisque c'est à la fin du mois de septembre qu'on devrait commencer à les trouver. Pour le R520 par contre, ça ne sera au mieux que dans le courant du mois d'octobre. Il est temps pour ATI de réagir car pour l'instant, nVidia règne sans partage avec ses GeForce 7 dans le très haut de gamme... avec des cartes disponibles.

Édito

Le mois de septembre aura décidément été très chargé.
À peine rentré de l'IDF (sur lequel je vous ai concocté un croustillant petit dossier), voilà qu'Intel et AMD en remettent une couche avec leurs histoires de procès ! De quoi nous occuper en attendant l'arrivée, un jour peut-être, de nouvelles cartes graphiques en provenance du Canada.

Par C_Wiz



Les bugs qui accélèrent



Avec les derniers drivers en date, les GeForce 7 sont revenues au niveau des GeForce 6 en termes de qualité de filtrage.

Le mois dernier, j'avais évoqué la qualité d'image des GeForce 7 avec leur filtrage anisotrope qui créait des artefacts. Deux mois après le lancement de son GPU, l'Américain a officiellement reconnu le problème qu'il qualifie de bug. Il propose donc un correctif sous la forme d'un nouveau driver, les 78.03. Une bonne nouvelle même si l'on notera que la suppression de ce « bug » a pour conséquence de réduire les performances de quelques pourcents. nVidia confie également qu'il prend la qualité d'image très au sérieux et qu'il compte encore améliorer le rendu de son filtrage pour proposer quelque chose d'équivalent à la concurrence. On les prend au mot.



Le modèle trop haut de gamme de Creative est baptisé X-Fi Elite Pro. Ça ne s'invente pas.

Le nouvel Ad Lib ?

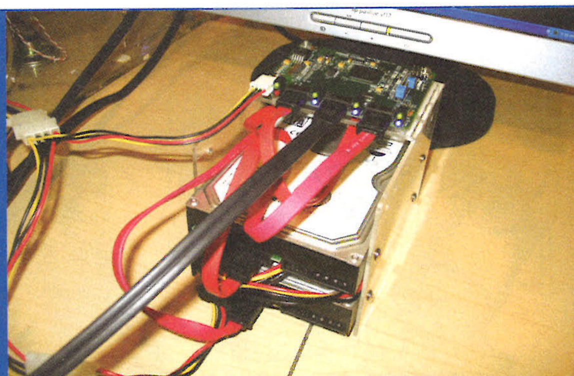
Il faut avoir la foi pour continuer à proposer des cartes son très haut de gamme lorsque des puces sonores sont intégrées de facto sur toutes les cartes mère. Mais il en faudrait plus pour décourager nos bons amis de Creative dont les cartes « X-Fi » (je vous avais tout raconté sur leur compte dans le numéro 171) arrivent sur le marché. Pour rappel, elles apportent une très grande puissance de calcul et misent tout sur la qualité de leurs sorties analogiques : ceux qui comme moi espéraient que les 51 millions de transistors auraient permis d'encoder du Dolby Digital (ou même du DTS) en temps réel seront assurément déçus. Quatre modèles sont disponibles avec des prix qui vont de 129 à 349 euros pour la version de luxe avec rack externe.

Voilà, c'est fini

Ça y est, l'espoir vient de s'éteindre définitivement. Je ne parle pas de la survie de l'humanité mais d'une cause tout aussi noble : l'unification des deux normes de média qui succèderont au DVD actuel. À ma gauche, Toshiba et son HD-DVD et de l'autre, Sony avec son sémillant Blu-Ray. Au-delà des arguments de façade, nos deux compères ont tenté de s'accorder sur un format unique qui diviserait les royalties à peu près équitablement. Une négociation qui a buté sur un seul point : celui de la couche de protection. Celle du Blu-Ray est beaucoup plus fine grâce à l'utilisation d'une technologie de TDK (le Durabis) qui a éliminé définitivement la nécessité d'utiliser des cartouches pour protéger les disques (c'était le cas des premiers modèles). Un atout majeur que n'a pas voulu adopter Toshiba qui campe sur une couche de protection plus épaisse. Les discussions sont donc terminées et le conflit aura bien lieu : côté HD-DVD, on devrait voir arriver des lecteurs pour PC début 2006. Sony ayant une légère corde à son arc avec la Playstation 3 qui pourrait bien populariser très rapidement le format.

Grace à TDK, les Blu-Ray inscriptibles ont perdu leurs cartouches.





Les multiplieurs de ports peuvent être conjugués à la norme eSATA pour créer des solutions de stockage externe.

SATA 2.5

Vous allez finir par le savoir, je suis un grand déçu du Serial ATA. Cette nouvelle norme de disques durs, bien qu'intéressante, est très loin des promesses qui nous avaient été faites à l'époque de son annonce. L'arrivée de Serial ATA 2 n'avait pas vraiment arrangé les choses avec finalement très peu de nouveautés. Il aura fallu attendre la version 2.5 pour voir enfin arriver la fonctionnalité que tout le monde attendait : la possibilité de connecter plusieurs disques sur un même canal. Cela nécessitera malheureusement l'utilisation d'une sorte de multiprise (on devait au départ pouvoir chaîner les disques les uns aux autres) mais on fera avec. La norme devrait être ratifiée courant novembre, et les nouveaux disques et adaptateurs seront dans les échoppes avant la fin de l'année. Joie.

Intelligence trop artificielle

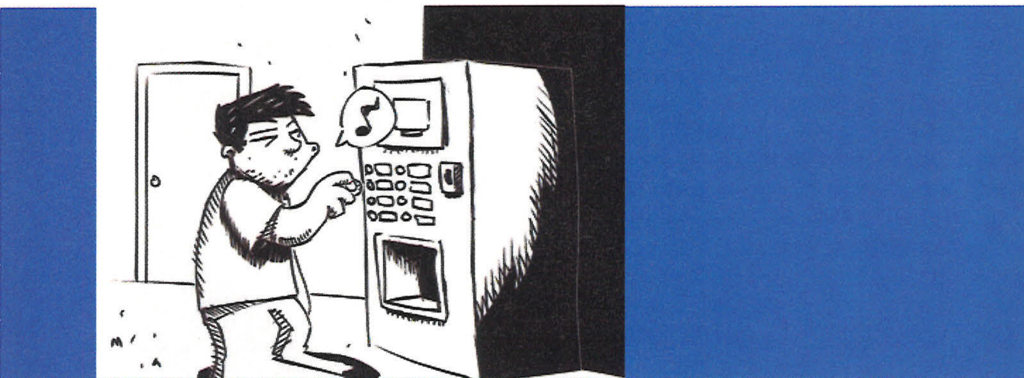
Vous vous souvenez très certainement du PhysX, une puce dédiée aux calculs physiques dans les jeux que l'on retrouvera sous peu sous la forme d'une carte accélératrice. Cela a donné des idées à certains puisqu'une firme israélienne baptisée AiSeek travaille en ce moment sur un projet de puce d'accélération des calculs d'Intelligence Artificielle (I.A.). Elle permettrait de décharger le processeur en effectuant de son côté les traitements nécessaires aux déplacements de vos ennemis dans les jeux. Disposer d'une plus grande puissance de traitement permettrait en théorie de créer des comportements un brin plus réalistes pour les joueurs contrôlés par l'ordinateur, un gros problème dans les FPS actuels. Une approche audacieuse qui vise clairement les amateurs de jeu en solo. Le plus gros challenge tient à faire une puce capable d'accélérer tous les types de jeux, l'intelligence nécessaire à un Sim City est très différente de celle d'un Counter-Strike, au hasard. Ils sont cependant très réalistes sur la manière de vendre leur bébé et ne rêvent pas que tous les joueurs du monde s'équipent d'une carte PCI dédiée : ils penchent plutôt pour une intégration directement sur la carte 3D, ou, c'est plus original, sur une clef USB. On leur souhaite bien du courage pour résister aux déferlantes de processeurs multi core qu'Intel et AMD vont nous envoyer dans les années à venir...

AMD vs Intel, round 3

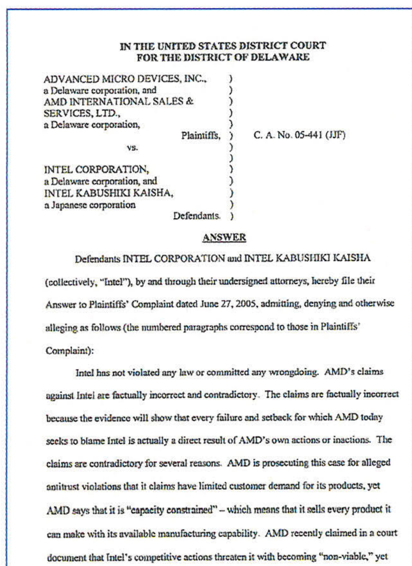


L'Américain a tout fait pour faire oublier les histoires de procès lors de son forum développeur.

La pause estivale aura été courte pour Intel qui a profité de cette rentrée pour répondre aux critiques de son petit camarade AMD qui l'accuse de vouloir dominer le monde et de sacrifier tous les jours des chatons en l'honneur de la loi de Moore. Bon, en réalité ils parlent juste d'un monopole dans le monde des processeurs, mais il fallait bien créer un effet dramatique.
En attendant que l'enquête se poursuive en Europe (un petit retour au numéro 173 ?), Intel a apporté sa réponse officielle sur les terres américaines. Un document de 63 pages beaucoup moins coloré que celui d'AMD : ça manque d'émotion et de bonnes vannes. On retiendra tout au plus une citation du charismatique ex-grand patron d'AMD, Jerry Sanders, qui raconte que « les vrais hommes ont des usines ».
Intel utilise cette phrase pour se moquer des problèmes de production de son concurrent qui seraient la cause de tous leurs maux. On rappellera que toute la production de processeurs AMD passe actuellement par son usine de Dresde, en Allemagne. Une nouvelle usine, la fab 36 est en construction depuis 2000 juste à côté de l'ancienne afin de pouvoir augmenter la cadence. Elle entrera en action en 2006 si tout va bien. Car c'est un des arguments principaux d'Intel : comment AMD pourrait-il augmenter ses parts de marché lorsqu'il vend déjà tous ses processeurs ? Implacable.
Évidemment, cela n'excuse pas tout







IN THE UNITED STATES DISTRICT COURT
FOR THE DISTRICT OF DELAWARE

ADVANCED MICRO DEVICES, INC., a Delaware corporation, and AMD INTERNATIONAL SALES & SERVICES, LTD., a Delaware corporation, Plaintiffs,

vs.

INTEL CORPORATION, a Delaware corporation, and INTEL KABUSHIKI KAISHA, a Japanese corporation, Defendants.

C. A. No. 05-441 (JJF)

ANSWER

Defendants INTEL CORPORATION and INTEL KABUSHIKI KAISHA (collectively, "Intel"), by and through their undersigned attorneys, hereby file their Answer to Plaintiffs' Complaint dated June 27, 2005, admitting, denying and otherwise alleging as follows (the numbered paragraphs correspond to those in Plaintiffs' Complaint):

Intel has not violated any law or committed any wrongdoing. AMD's claims against Intel are factually incorrect and contradictory. The claims are factually incorrect because the evidence will show that every failure and setback for which AMD today seeks to blame Intel is actually a direct result of AMD's own actions or inactions. The claims are contradictory for several reasons. AMD is prosecuting this case for alleged antitrust violations that it claims have limited customer demand for its products, yet AMD says that it is "capacity constrained" – which means that it sells every product it can make with its available manufacturing capability. AMD recently claimed in a court document that Intel's competitive actions threaten it with becoming "non-viable," yet

Dès la première des 63 pages de sa réponse, Intel martèle que son petit copain tente de le blâmer pour ses mauvaises décisions marketing.

et c'est surtout du côté des pratiques marketing que le débat persiste. Intel tente de minimiser sa condamnation par la commission du commerce japonaise (JFTC) en expliquant que s'ils n'ont pas décidé de contester la décision, ils n'ont pas pour autant admis qu'ils étaient coupables. Les avocats ont de ces arguments, parfois...

Procès buggé ? Un autre gros point de discordance concerne le compilateur C d'Intel (ICC) et ses optimisations dites de « vectorisation » qui ne s'appliquent que sur les Pentium. L'Américain justifie cet argument en disant que le compilateur ne les active que sur les processeurs capables de les faire tourner. Stupeur, les Athlon 64 ne disposeraient pas d'unités SSE2 (nécessaires à la vectorisation) ? Aux dernières nouvelles c'est pourtant le cas. Le document n'en dit pas plus, mais certains bruits de couloirs circulaient dans les larges allées de l'IDF : Intel aurait découvert un bug dans le SSE2 d'AMD ! Une justification qui arriverait à point nommé pour expliquer le comportement de leur outil qui influe directement sur les résultats des benchmarks. Alors, info ou intox ? Si cela se révèle exact, la crédibilité des petits verts risque d'en prendre un sacré coup. Suffisamment pour remettre en cause tout le procès ? Est-ce qu'Intel finira par admettre qu'il a repompé sa technologie EM64T (leur 64 bits grand public) chez son concurrent ? Hector Ruiz et Paul Otellini se feront-ils des bisous autour d'un feu de cheminée ?
La réponse dans un prochain épisode...

Comment ça marche ?

LA CARTE MÈRE

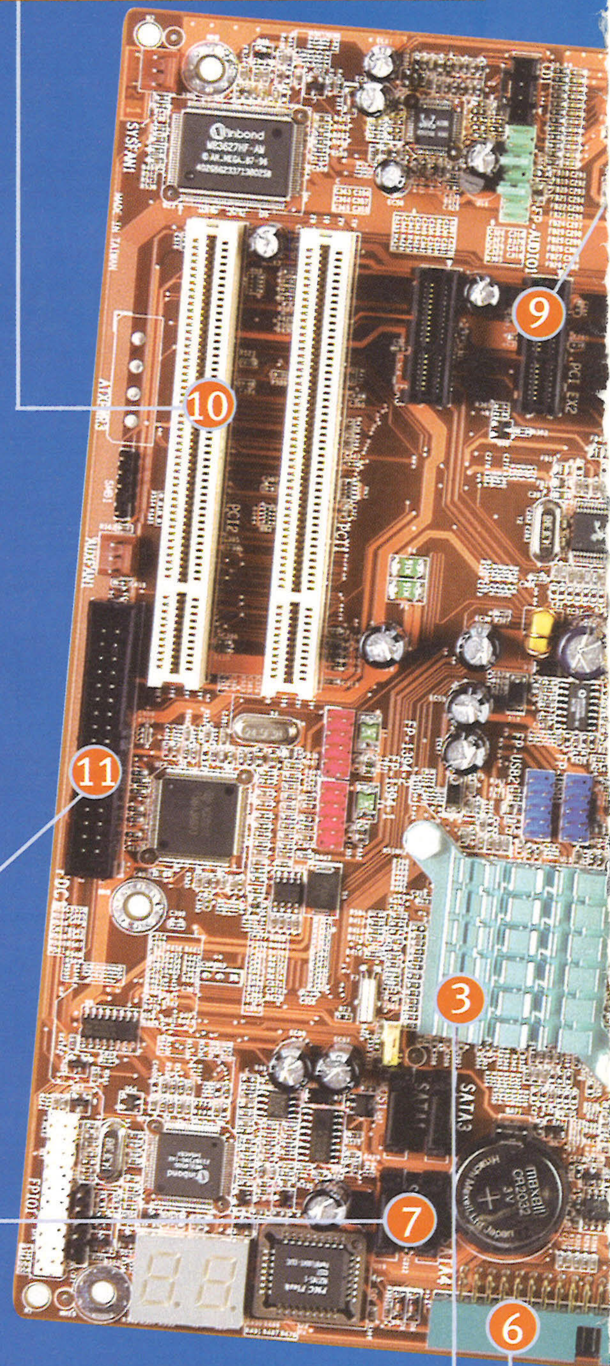
STOP ! Oui, c'est à toi que je parle, lecteur, toi qui évites les pages de la rubrique Matos avec la même force qu'un exercice de trigonométrie dans l'espace. Dans un grand élan de bonté, on s'est dit qu'à défaut de te réconcilier avec les maths, on pourrait déjà commencer par revoir ensemble les bases du PC. Histoire de ne pas se brusquer, on va commencer par un sujet simple, celui des cartes mère. Bon, et j'arrête de te tutoyer, désolé.

C_Wiz

Élément central du PC, la carte mère est souvent choisie à la légère dans les configurations que l'on trouve toutes faites chez les grandes enseignes. Son choix est pourtant crucial tant elle va conditionner toutes les caractéristiques et les possibilités d'évolution de votre machine. Pour prendre une image, la carte mère est le corps du PC, son squelette autour duquel on va articuler les différents éléments. Nous allons revoir en détail les différentes parties qui la composent à partir d'un modèle récent pour les Pentium 4 de dernière génération. Vous verrez qu'à quelques rares exceptions près, ces concepts n'ont que très peu évolués durant ces dernières années.

PCI

Parmi les plus anciens ports disponibles sur nos cartes mère, le PCI garde un intérêt pour connecter la plupart des périphériques actuels. Que ce soit une carte son de qualité ou un tuner TV, bien souvent il faudra se tourner vers le PCI, faute d'alternative en PCI Express.



PORT DISQUETTE

Rescapé d'un passé lointain, ce port disquette permet, comme son nom l'indique, de connecter un lecteur 3 pouces et demi. L'utilisation est, bien entendu, optionnelle tant dans la vie courante, cela ne sert plus à rien. Si si, vous verrez...

CONNECTEURS SERIAL ATA

Censée révolutionner le monde des disques durs, la norme Serial ATA devait remplacer les gros connecteurs IDE par de petits câbles très fins. Deux nouveautés importantes étaient à remarquer : la possibilité de brancher les disques durs à chaud, et celle de chaîner jusqu'à 128 disques par canal. Malheureusement ces deux caractéristiques ont été supprimées, laissant un goût amer : le Serial ATA n'apporte au final que des câbles plus petits. C'est toujours ça de pris, me direz-vous...

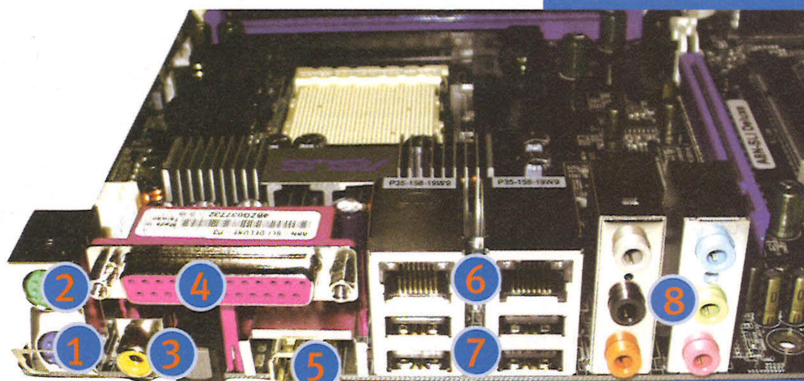
LE SOUTHBRIDGE

Qu'il s'agisse d'un clavier ou d'une carte son, les besoins en bande passante ne sont pas aussi importants que pour une carte graphique. Tous les périphériques « secondaires » sont donc relégués vers la seconde moitié du chipset, le southbridge.

Ouverture d'esprit

Si notre carte mère propose de multiples connexions vers l'intérieur du PC, elle offre aussi, via une façade arrière, une multitude d'ouvertures vers les périphériques. Petit résumé.

1) Clavier
2) Souris
3) Connecteurs audio numériques (S/PDIF)
4) Port imprimante (anciens modèles)
5) Firewire (caméras numériques, réseau)
6) Contrôleurs Ethernet (réseau traditionnel, modems)
7) USB (tous types de périphériques)
8) Ports audio analogiques (entrées, sorties, micro et caisson de basse)

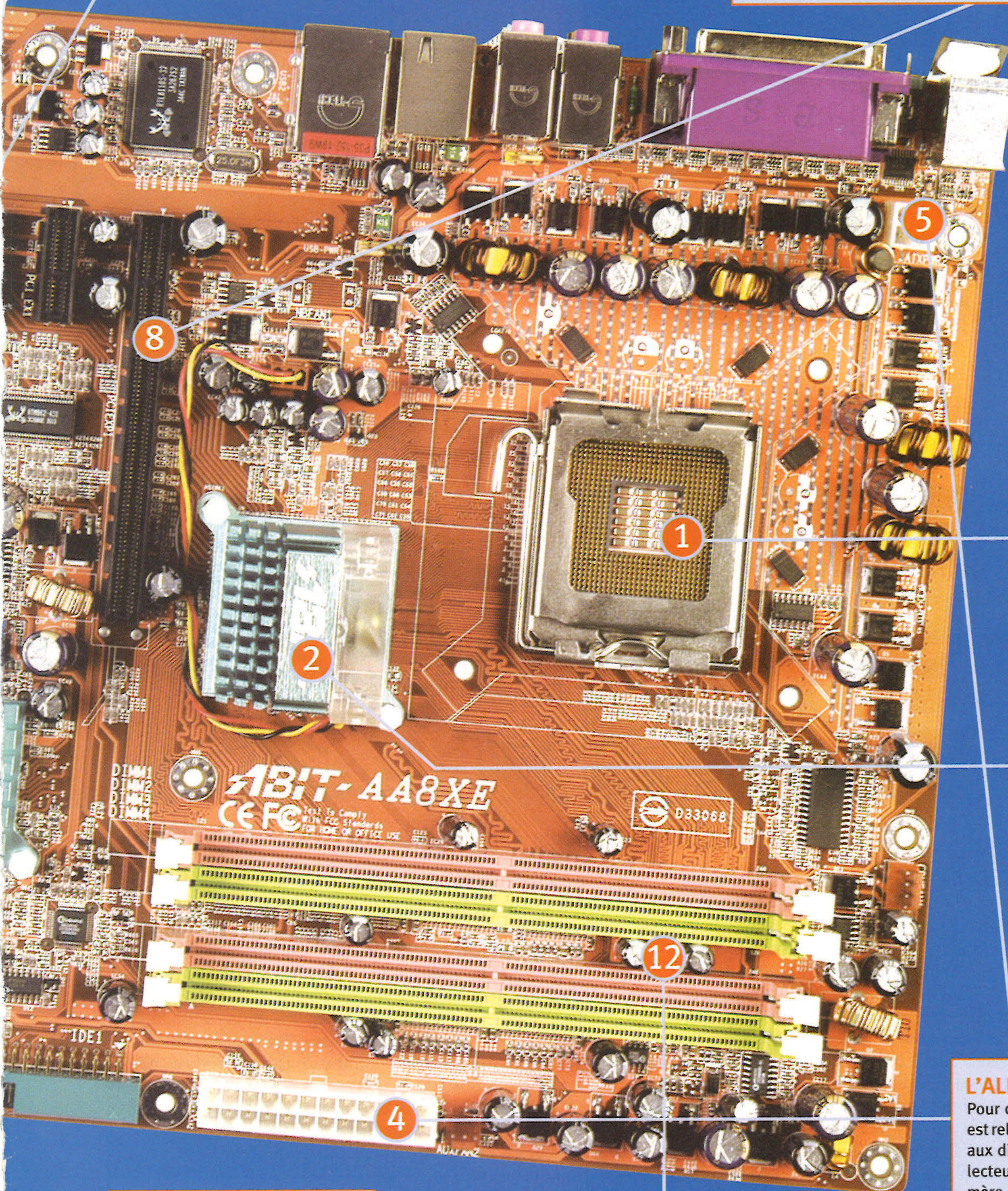


PCI EXPRESS 1X

Bien partis pour remplacer les vieillissants ports PCI, les PCI Express 1x pourront accueillir à terme des cartes d'extension comme les cartes son ou les cartes contrôleur disque. L'intérêt du PCI Express par rapport au PCI vient de l'indépendance des ports : ils disposent chacun d'une bande passante fixe vers le southbridge pour « assurer » un flux de données constant.

PCI EXPRESS 16X

Pour communiquer avec le reste du PC, nos cartes 3D ont besoin d'un bus beaucoup plus véloce que ce que permet le PCI. Il faut transférer les textures vers la carte graphique ainsi qu'une série de données tout aussi volumineuses. Dans un premier temps, la solution est venue d'un bus baptisé AGP, dédié aux transferts vers la carte 3D. À présent, le PCI Express apporte des transferts bidirectionnels rapides qui permettront, à terme, d'augmenter les interactions entre le processeur et la carte graphique.



LE SOCKET

Si la carte mère fait le corps d'un PC, son cerveau reste le processeur. Pour qu'il puisse interagir avec le reste des composants, on dispose d'une interface sous la forme de multiples broches qui relient le CPU à la carte. Ces broches sont généralement placées à l'arrière du processeur, mais dans le cas des Pentium 4 en socket 775, elles sont fixées directement sur la carte mère.

LE NORTHBRIDGE

Quand on parle du chipset de la carte mère, on évoque son composant principal. Il est découpé en deux morceaux, deux puces indépendantes qui vont gérer chacune une partie des fonctionnalités essentielles de la carte mère. Le northbridge s'occupe des périphériques les plus gourmands : il fait l'interface entre le processeur, la mémoire et l'interface graphique. Il est relié par un bus ultra-rapide à son petit frère : le southbridge.

L'ALIMENTATION

Pour que notre PC prenne vie, il faut de l'électricité. Elle est relayée par une alimentation qui va apporter le courant aux différents périphériques, comme le disque dur ou le lecteur de DVD. Il faut enfin relier l'alimentation à la carte mère. Les besoins en jus du processeur et de la carte graphique sont assez élevés, c'est pour cela que l'on utilise deux connecteurs séparés pour faire transiter le courant. Le connecteur ATX utilise généralement 20 broches, cependant depuis l'arrivée du PCI Express, on trouve de quoi brancher de nouvelles alimentations utilisant 24 broches. Fort heureusement, la compatibilité est garantie avec les anciennes alimentations. Le deuxième connecteur est de forme carrée, son branchement est indispensable sous peine de ne pas voir son PC démarrer.

CONNECTEURS IDE

La plupart des cartes mère disposent de deux connecteurs IDE (les derniers chipsets pour Pentium 4 d'Intel n'en supportent qu'un). Pour chacun des canaux IDE, on peut chaîner deux périphériques, par exemple un disque dur et un lecteur de DVD. On parle alors de périphériques maître et esclave.

SLOTS MÉMOIRE

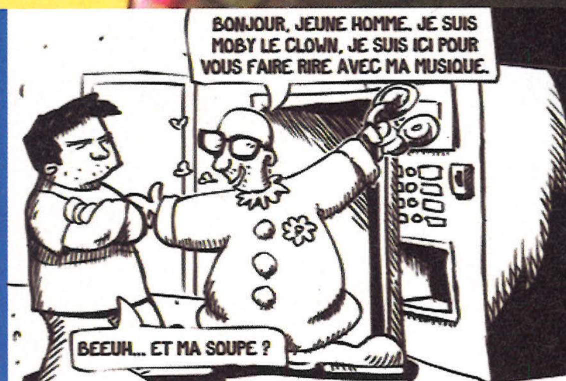
Depuis quelques années, la mode au niveau de la mémoire est aux contrôleurs dit « Dual DDR ». Le principe est simple, le chipset est capable d'accéder en simultané à deux barrettes pour doubler la bande passante mémoire disponible. C'est pour cela que l'on retrouve sur les modèles récents des codes de couleur pour indiquer la manière dont on doit remplir les slots. Il faut que dans chaque groupe, il y ait exactement les mêmes barrettes pour que le chipset fonctionne à plein régime. On peut s'en assurer au démarrage du PC durant l'écran de boot.



Intel Developer Forum 2005
Avenir radieux ?

Un petit vent frais soufflait du côté de San Francisco en cette période de rentrée et ce n'était pas à cause d'un ventilateur de Pentium 4. C'est le vent de la nouveauté qui s'époumonait, balayant le P4 et ceux qui l'ont mis en avant aux oubliettes. Au point que même notre grand ami Louis Burns, l'ancien monsieur processeur d'Intel, en est réduit aujourd'hui à vendre des stéthoscopes Bluetooth. Monde cruel.

C_Wiz





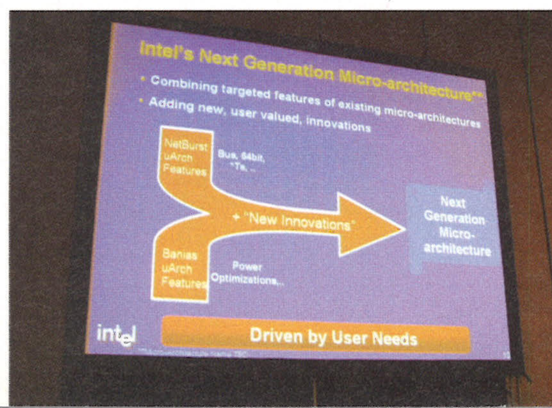
Révolutionnaire, le PC qui fonctionne avec une batterie de voiture...

Grand messe de l'informatique mondiale, l'Intel Developer Forum est un rendez-vous assez unique où l'on peut découvrir les évolutions à venir en matière de technologies chez le géant du processeur. Des innovations qui touchent de nombreux fronts tant l'Américain développe ou co-développe nombre des technologies que l'on retrouve à l'intérieur de nos chères machines. Le focus cette année était cependant clairement placé sur le futur du processeur car avouons-le, le Pentium 4 a connu des moments difficiles. Difficultés de montée en fréquence, design du dual core simplifié et forte chaleur, le Pentium 4 est un peu dans l'impasse depuis l'arrivée du Prescott. De quoi bouleverser les plans du géant qui a dû aller chercher une solution... ailleurs.

Le bonheur est dans le portable

Intel a annoncé une nouvelle architecture qu'il présente comme une fusion du Pentium 4 et du Pentium M, son processeur pour portable qui fait des merveilles. Si l'on voulait être taquin, on dirait que c'est le portable qui vient à la rescousse de nos machines, mais nous nous abstiendrons. Cette même architecture sera déclinée, et c'est une première, aussi bien dans les portables avec le Merom que dans nos machines de jeu avec le Conroe, et même au sein des serveurs grâce à la version Whitefield. Intel prévoit également une version très bas voltage (0.5 Watts) qui pourra équiper des machines ultra portables. Celui qui nous intéresse le plus sera, dans un premier temps, un processeur dual core dont on ne sait pas grand-chose si ce n'est qu'il est 64 bits et qu'il n'utilisera pas l'hyperthreading. Son pipeline sera court et il sera équipé de technologies comme la virtualisation (qui permet de faire tourner plusieurs systèmes d'exploitation en simultanée sur une même machine). On suppose également qu'il aura des unités d'exécutions assez particulières et nombreuses. Tout ce beau monde arrivera dans la seconde moitié de l'année 2006 et nous ne manquerons pas de vous en dire plus très bientôt sur ce processeur qui risque d'en surprendre plus d'un par ses spécifications et ses performances. L'Athlon 64 a véritablement agacé les ingénieurs d'Intel et leur réponse va être sanglante.

Selon Intel, sa nouvelle architecture de processeur reprend le meilleur de ses plateformes actuelles.

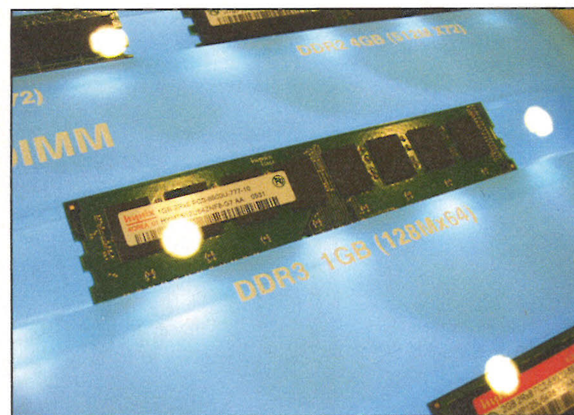




PDA, téléphones portables ou PC, Intel montrait un streaming d'une vidéo en simultanée sur une vingtaine de plateformes.

Une maison digitale

À force de s'équiper de plus en plus de gadgets en tout genre (téléphones portables capables de lire son et vidéo, consoles portables WiFi, multiples PC, etc.), on commence à avoir besoin de faire communiquer et interagir tout ce petit monde. Intel présentait une technologie assez amusante de détection de position utilisant le WiFi. Le principe est simple : en déplaçant la télécommande d'une pièce à l'autre, la puissance du signal WiFi qu'elle émet change selon que vous vous éloignez ou pas de votre routeur. En utilisant ces données, on peut déterminer dans quelle pièce l'utilisateur se situe et mettre en pause par exemple un film lorsqu'il se lève pour aller répondre à la porte. Une technologie amusante qui pourrait également permettre d'interdire les accès au réseau WiFi au-delà d'une certaine distance. Une manière simple d'empêcher les voisins de venir squatter votre connexion Internet. Qui sait le rêve de la maison numérique finira bien par arriver un jour...



Attendues au mieux pour l'année prochaine, les barrettes de DDR3 se trouvaient déjà sur les stands.

En attendant, Intel continuera à décliner sa gamme actuelle avec le Presler, la dernière version du Pentium D qu'on verra arriver avant la fin de l'année à des fréquences qu'on nous promet assez élevées. Côté portables, là encore la mode est au dual core avec Yonah, un design bien ficelé par le centre de développement israélien d'Intel : il est capable de désactiver ses unités de calcul et même son cache pour économiser de l'énergie.





Memory Performance

Kingston

HYPERX

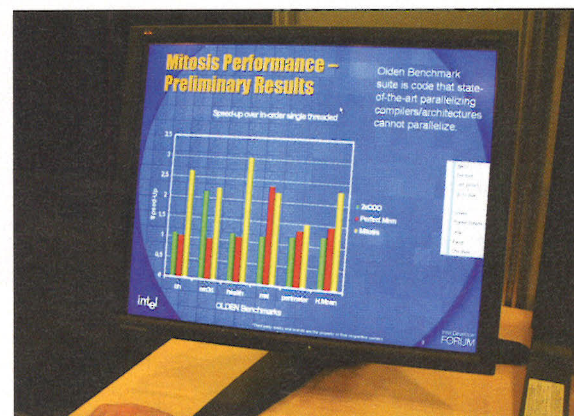
Benchmarking

CPU	Speed	Ratio	DRAM Setting	DRAM Speed	CAS	3D 2001	PCMARK 04	PCMARK RAM
200x16	3.2 GHz	3:4	533	533	444-12	20448	6093	5083
200x16	3.2 GHz	3:4	533	533	333-10	20511	6343	5200
200x16	3.2 GHz	3:5	667	667	555-15	20631	6061	5173
200x16	3.2 GHz	3:5	667	667	444-12	20900	6400	5249
200x16	3.2 GHz	1:2	800	800	555-15	21000	6126	5331
200x16	3.2 GHz	1.2	800	800	444-12	21231	6500	5560
240x16	3.8 GHz	3:5	667	800	555-15	23727	7441	6196
240x16	3.8 GHz	3:5	667	800	444-12	24099	7550	6315
240x16	3.8 GHz	1:2	800	960	555-15	24500	7600	6416
250x16	4 GHz	1:2	800	1GHz	555-15	25700	7900	6500

Benchmark testing performed by Kingston Technology on an Intel D955XBK motherboard, Intel Pentium Extreme Edition 840 Dual Core Processor, 512MB Kit of Kingston HyperX PC7200 and ATI X800 video Card

intel FORUM

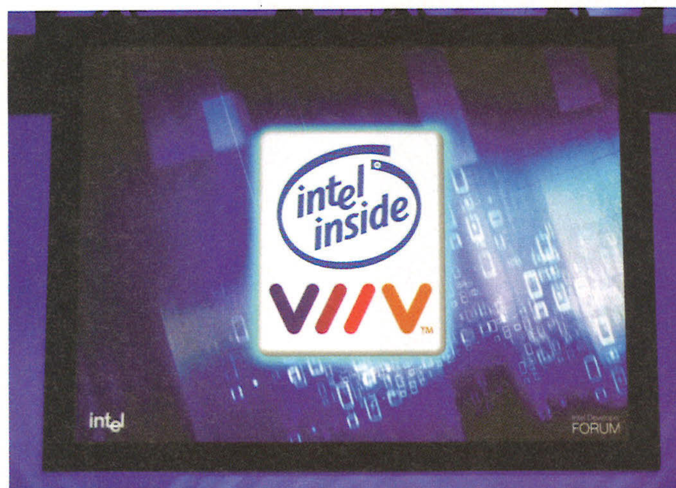
Du jamais vu : une session organisée par Intel nous explique les joies de l'overclocking.



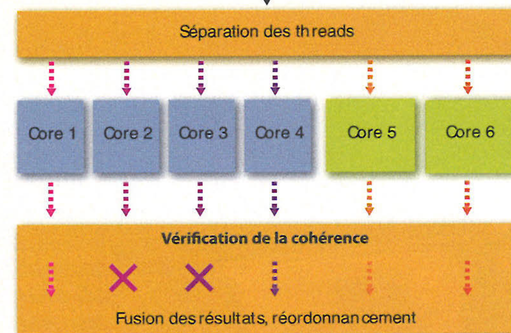
Coté performances, Mitosis s'en tire plutôt pas mal avec des gains très élevés.

VIIV le vent

L'idée du PC multimédia au milieu du salon étant de plus en plus compromise par l'arrivée des Xbox 2 et autres PS3, Intel a décidé de lui donner un peu plus de présence en lançant une nouvelle plateforme curieusement baptisée VIIV. Elle utilisera des processeurs « portables » pour obtenir un silence indispensable. Intel a rajouté quelques petites nouveautés du côté du matériel avec notamment de quoi mettre en veille et rallumer une machine de manière instantanée mais aussi en proposant une solution de cryptage matériel pour protéger le contenu des ayants droit. Quand on voit

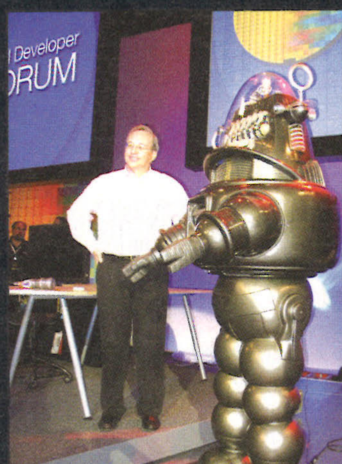


Je ne sais pas ce qui est le moins bien réussi, le logo ou le nom...



Le successeur de Conroe, Nehelem, pourrait très bien ressembler à cela...

La mort des cartes 3D



Entre deux vannes aux petits poucets de la 3D, Justin Rattner aime aussi jouer avec des robots.

Si nVidia et ATI clament à tour de rôle être leader du monde de la 3D, c'est Intel qui domine les débats avec ses chipsets graphiques intégrés. Bien sûr, pour les joueurs les puces GMA n'ont rien de très alléchant et le support partiel de la 3D est surtout là pour être compatible avec l'interface graphique Aero Glass du prochain Windows. Cependant, certains aiment à dire que le jour où Intel en aura envie, l'intégration d'un core graphique particulièrement performant au sein même de leur processeur ne leur posera pas trop de soucis et mettra tout le monde d'accord. Une piste longuement évoquée par certains depuis l'arrivée du dual-core. L'avenir risque cependant de prendre une autre forme : lors d'un entretien particulièrement intéressant, Justin Rattner, le responsable de la recherche chez Intel a voulu répondre à certains commentaires assez cinglants sur le dual core effectués par David Kirk, le chief scientist de nVidia. Il a rappelé que la 3D sur PC telle qu'elle est effectuée par les cartes actuelles est basée sur une série de compromis qui lui ont permis d'être efficace au début mais qui vont rapidement limiter ses possibilités d'évolution. Pour lui, l'avenir est un retour au rendu de manière logiciel et il évoque la recherche effectuée en ce moment au niveau du raytracing en temps réel qui permettra d'obtenir une flexibilité beaucoup plus importante qu'avec des pipelines fixes. Il pense que d'ici cinq ans, la puissance de calcul des CPU multicores permettra d'obtenir des rendus raytracing de très grande qualité en temps réel qui ne pourront pas être égalés par les puces 3D. Une vision pour le moins intéressante qui, si elle se révèle exacte, pourrait amener les cartes 3D au même niveau que les cartes son sur PC de nos jours : optionnelles.

les problèmes des logiciels tels que le Media Center de Microsoft et ses clones (comme l'excellent Media Portal) pour s'imposer, on se dit que le créneau avait clairement besoin d'une plateforme matérielle un peu plus adaptée. Il faudra attendre le début de l'année prochaine pour savoir exactement si ces solutions pourront rivaliser avec les consoles de nouvelle génération malgré un prix qui sera, on le suppose, un poil plus élevé.

La surprise du chef

L'intérêt indéniable de l'IDF c'est de pouvoir papoter sans restriction ou presque avec les ingénieurs d'Intel qui travaillent sur les technologies de demain. Parfois, en creusant un peu, on trouve même quelques perles qui nous donnent un avant-goût du futur. Perdu dans un recoin de la salle d'exposition, un charmant monsieur un peu esseulé présentait sommairement la technologie la plus intéressante de tout le forum. Il s'occupe du développement d'un compilateur un peu spécial baptisé Mitosis, un nom aux consonances biologiques qui évoque la capacité des cellules à se subdiviser. Le concept de ce compilateur colle parfaitement à son nom : il est capable de prendre un programme traditionnel mono-threadé pour le subdiviser en temps réel et l'exécuter sur plusieurs cores. Le compilateur jette un œil au code à l'avance, détermine les endroits qui pourraient être parallélisés (y compris les boucles) et tente de séparer, au mieux. Dixit le représentant



d'Intel, il est même capable de déterminer, dans le cas d'un multi-core dit asymétrique (dont tous les cores ne sont pas identiques) sur quelle unité d'exécution le code s'exécutera le plus rapidement. Une technologie qui sera, on s'en doute, intégrée directement au sein des futurs processeurs d'Intel et l'on ne peut s'empêcher de penser que le successeur de Conroe pourrait disposer d'une architecture hiérarchisée un peu à la façon du Cell qui équipera la PS3. Pour vous résumer ce à quoi cela pourrait ressembler, je vous ai même concocté un petit schéma. À l'heure où les développeurs de jeux s'arrachent les cheveux pour tenter d'exploiter des processeurs multi-core, Intel propose avec Mitosis une réponse à tous leurs problèmes. Décidément, l'après Pentium 4 risque d'être intéressant...

Une solution originale aux problèmes de bruit : percher sa carte 3D trois mètres au-dessus de son PC...



top HARD

Les questions éternelles ne sont pas limitées à la philosophie. Le monde du matos dispose lui aussi de quelques grandes interrogations sur lesquelles les plus grands penseurs se seraient arraché les cheveux. « Quelle est la bonne période pour acheter ? », la question qui tue. Je tenterai une réponse de Normand : il n'y a pas de bonnes périodes, mais le dernier trimestre n'est généralement pas plus mauvais qu'un autre...

C_WIZ

Le processeur

Pas beaucoup de mouvements de prévu dans le monde du processeur, nos compères préférant actuellement se battre à coup de procès. De la stabilité ? Diantre, ça serait presque une bonne raison pour sauter le pas et changer de machine. Car si vous êtes avide de nouveautés, faites-vous une raison : les gros bouleversements sont prévus pour l'année prochaine. On notera une légère baisse d'une dizaine d'euros de tous les côtés, de quoi s'offrir un bon radiateur.

Config 1 : AMD Athlon 64 3000+ (1,8 GHz/Socket 939), 130 euros TTC environ.
Config 2 : AMD Athlon 64 3200+ (2,0 GHz/Socket 939) 160 euros TTC environ, ou Intel P4 630 (3,0 GHz/Socket 775), 200 euros TTC environ.
Config 3 : AMD Athlon 64 3500+ (2,2 GHz/Socket 939), 230 euros TTC environ, ou Intel P4 640 GHz (3,2 GHz/Socket 775), 240 euros TTC environ.

Le disque dur

J'exulte ! Le Serial ATA 2.5 commence enfin à rattraper les démonstrations audacieuses de 1999 : on va très bientôt pouvoir chaîner jusqu'à 16 disques sur un canal. De quoi rajouter quelques téraoctets de stockage sur votre machine : avec des jeux qui prennent entre 2 et 6 Go d'espace disque pièce, ça ne sera pas de trop.

Config 1 : 160 Go (7200 trs/min, Serial ATA, cache 8 Mo), environ 80 euros TTC.
Config 2 : 250 Go (7200 trs/min, Serial ATA, cache 8 Mo), environ 110 euros TTC.
Config 3 : 250 Go (7200 trs/min, Serial ATA, cache 16 Mo), environ 130 euros TTC.

La carte mère

On a parfois tendance à lésiner sur la qualité de la carte mère pour s'offrir un processeur un brin plus véloce. Soyons francs, c'est une très mauvaise idée. Un chipset boiteux ou une carte mère mal réalisée et c'est la porte ouverte aux plantages en série et aux drivers qui freezent. La qualité est essentielle surtout pour une machine de joueur : on a tendance à stresser plus que de raison les systèmes pendant les phases de jeu.

Config 1 : MSI K8N Neo4 Platinum (nForce 4 Ultra/Socket 939), environ 130 euros TTC.
Config 2 : MSI K8N Neo4 Platinum (nForce 4 Ultra/Socket 939), environ 130 euros TTC ou Asus P5GD1 (Intel i915P/Socket 775), environ 110 euros TTC.
Config 3 : Asus P5GD1 (Intel i915P/Socket 775), environ 110 euros TTC, ou ASUS A8N-SLI Premium (nForce 4 SLI/Socket 939), environ 190 euros TTC.

La RAM

Longtemps hors de prix, la DDR2 devient une alternative tout à fait valable. Côté performance on ne gagne certes pas encore grand-chose, la faute aux fréquences assez faibles et aux latences très élevées. À une petite dizaine d'euros de différence pour un giga, ceux qui veulent s'offrir un Pentium 4 peuvent explorer cette voie. Notez que j'ai passé toutes les configs à un giga de Ram. Il était temps, je sais.

Configs 1, 2, 3 : 1 Go de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 512 Mo), environ 100 euros TTC.

Le moniteur

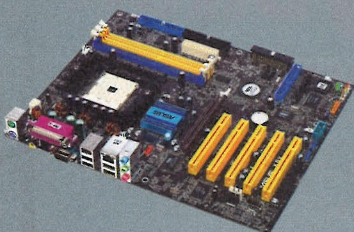
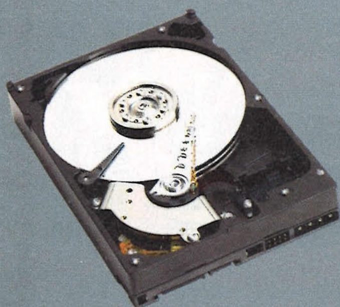
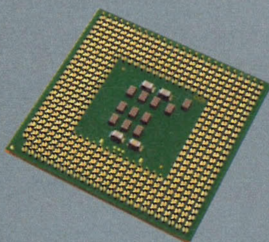
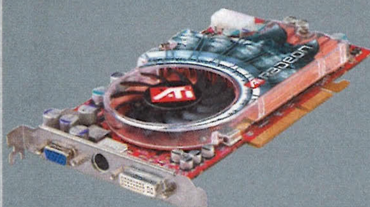
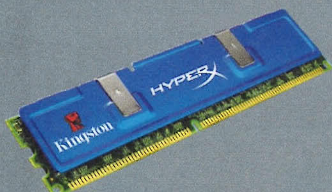
Les petits gars de Viewsonic sont décidément très en forme. Après un 19 pouces qui enterrait la concurrence (le VP191b), ils nous proposent une nouvelle version de leur dalle à faible rémanence sous l'appellation VP930b. On parle selon les cas d'une dalle à 3 ou 4 ms, ce qui comme d'habitude ne veut pas dire grand-chose. La qualité est cependant au rendez-vous alors ne vous formalisez pas pour l'étiquette qui est collée dessus : ce sont les mêmes.

Config 1 : 19 pouces Mitsubishi Diamond Pro 93SB, environ 260 euros TTC.
Config 2 : 19 pouces ViewSonic P95f+, environ 350 euros TTC ou 17 pouces LCD Viewsonic VP171b (version 8 ms), environ 330 euros TTC.
Config 3 : 19 pouces LCD Viewsonic VP930b (version 4 ms/3 ms), environ 480 euros TTC, ou 22 pouces Mitsubishi Diamond Pro 230SB, environ 600 euros TTC.

Le lecteur/graveur de DVD

Pendant que Toshiba et Sony se préparent pour leur format de DVD de prochaine génération qui n'intéresse pas grand monde, le DVD s'impose définitivement dans le jeu. Même des titres comme Trainz sont livrés sur ce support. Bon, O.K., ce n'est peut être pas un jeu très grand public, mais toutes les initiatives sont bonnes pour éradiquer les lecteurs de CD.

Config 1 : Lecteur de DVD IDE 16X / 48X, environ 25 euros TTC.
Config 2, 3 : Graveur de DVD+/-RW IDE 16X Nec ND-3540, environ 45 euros TTC.


La carte vidéo

La X800GT brille toujours par son absence, alors on reste sur les valeurs sûres, 6600 GT en milieu de gamme et X800 XL pour les configs un peu plus pointues. Bien entendu, si vous cherchez du très haut de gamme, vous pouvez regarder du côté des 7800 GT et GTX, en gardant à l'esprit qu'ATI devrait proposer lui aussi son alternative (le Radeon X1800) très bientôt. Enfin un jour, peut-être. Ils sont un peu à l'ouest les Canadiens...

Config 1 : ATI Radeon X600 Pro 128 Mo (PCI Express), environ 90 euros TTC.
Config 2 : ATI Radeon X700 Pro 128 Mo (PCI Express), environ 130 euros TTC, nVidia GeForce 6600 GT (PCI Express) 128 Mo, environ 150 euros TTC.
Config 3 : ATI Radeon X800 XL 256 Mo (PCI Express), environ 270 euros, nVidia GeForce 6800 GT (PCI Express) 256 Mo, environ 390 euros TTC.



Le routeur WiFi

L'achat d'un routeur WiFi devrait être obligatoire. Il permet de connecter ses machines sans fil, de profiter de sa PSP dans le fond de son canapé et il améliore en prime votre libido. Joie supplémentaire, le pare-feu intégré vous protègera des lourds qui tentent d'infecter votre machine sur Internet. Il ne réduira pas votre volume de spam mais après tout, personne n'est parfait.

- Linksys WRT54G (routeur Cable/ADSL, WiFi 802.11g) : environ 70 euros.
- Linksys WAG54G (modem routeur ADSL, WiFi 802.11g) : environ 80 euros.



La carte son

Pour ceux qui privilégient la qualité sonore sur leurs sorties analogiques, l'achat d'une carte son a encore un intérêt. Car soyons honnêtes, si vous êtes adeptes du numérique, la sortie S/PDIF de votre carte mère fera amplement l'affaire, même avec du matériel très haut de gamme. On dit quand même bienvenue au X-Fi et l'on souhaite bon courage à Creative pour motiver les troupes : moi j'abandonne.

Config 1 : SoundBlaster Audigy 2, environ 40 euros TTC.
Config 2 : SoundBlaster Audigy 2, environ 40 euros TTC.
Config 3 : TerraTec Aureon 7.1 Space, environ 90 euros TTC/SoundBlaster X-Fi XtremeMusic, environ 140 euros TTC.



Le mini-PC

Sachez dire non au mini-PC ! Petits et silencieux, ils ne vous apporteront que des soucis. Ils sont compatibles avec la gent féminine, un fléau qui limitera à terme le temps que vous passerez à jouer. Préférez donc une PSP avec un jeu bien prenant comme Lumines : cela occupera votre dame pendant que vous vous adonnerez aux joies du frag.

- MSI Mega 180 (Nforce 2 GT/Socket A, WiFi 802.11b, Tuner, Lecteur CD/MP3) : environ 310 euros TTC.
- Biostar iDEQ 200A (ATI Radeon 9100/Socket 478) : environ 220 euros TTC.
- Soltek EQ3901 (nVidia nForce 3 250/Socket 939) : environ 320 euros TTC.

ET POKE ET PEEK

Il suffit de lire le courrier des lecteurs pour voir à quel point Moulinex encaissait moyennement l'arrivée de Windows 95. C'est vrai qu'il faudra attendre Direct X (et encore, pas les 4 ou 5 premiers) pour voir un intérêt à cet OS. Et dire que je râlerais surement pareil avec Vista...

WipeOut 2097 sortira même sur Mac. Et depuis, plus rien. Du coup on se retrouve bêtement à acheter une PSP. Tsss...

Procès anti-trust Microsoft (ou plus exactement « mises en examen »), décisions de plusieurs gouvernements de s'équiper d'OS2/Warp pour ne pas laisser Billou coller sa gangrène partout... Dix ans après, on a l'impression de lire les news de la semaine dernière, comme quoi la situation n'a pas beaucoup évolué. À part pour OS2 qui a laissé tomber son rôle d'outsider pour celui de martyr, abandonnant la lourde tâche d'aller concurrencer Windows à Linux, Mac OS X, BSD et leurs autres potes plein d'Unix. Le feuilleton des systèmes d'exploitation a encore quelques centaines d'épisodes devant lui...

LE SALON FANTÔME

Page 36 commence le reportage sur le Salon ECTS, ancienne gloire des Salons de jeux vidéo européen. La cuvée 95 n'était pas franchement démente. En creusant, on dégote des titres comme Time Commando, qui fut loin d'être le meilleur jeu de Frédérick Raynal et sa bande. Plus marrant, la page d'après offre 6 petites lignes sur la sortie prochaine chez Core Design d'un certain Tomb Raider dont l'héroïne s'appelle Lara Cruz. Cruz ? Hé oui, on dit même que la toute première version de son nom était Laura Cruz. Pas génial pour jouer les aristocrates anglaises... La suite de la lecture du dossier est hallucinante vu le nombre de titres qui ne verront en fait jamais le jour. Pages 56, Eric Matthew (Bitmap Brothers) nous fait le coup de l'interview gonflée d'égo. Et dix ans après, on peut lui dire : non, Monsieur, Z ne fut pas meilleur que Command & Conquer.

À l'époque, il y avait un bonus pour le pigiste qui faisait un plan dans son test. Et puis la 3D est venue pour ruiner vos testeurs adorés. Snif.

Primal Rage, un des rares jeux de baston (presque) potable sur PC. À quand le retour du genre ? Virtua Fighter V sur PC, avec un mode réseau ? Siteuplé Papa Nowel !

LES DROGUES DU MOIS

Page 76, commence la série de tests, avec Crusader No Remorse qui enflamme Casque Noir et s'offre un 90 % d'intérêt. Un certain Air Power prend 89 % sans forcer. Vu que je n'ai jamais joué à celui-là, je m'abstiendrai de commentaire. En revanche, un certain Heroes of Might & Magic commence également sa carrière avec un 89 % mérité. Pinky s'emballe juste après et colle un 85 % à Lemmings 3D, qui n'aura pas le succès espéré par Psygnosis. Quant aux 87 % de Magic Carpet 2, ils ne sont pas volés, mais ce sont surtout les deux premiers paragraphes en rimes de Casque qui rappellent un paquet de souvenirs.
Tout ça c'est bien gentil, mais la vraie claque se trouve page 148, avec la preview de Warcraft II. Mains moites et bave garantie. Quand je pense aux factures téléphoniques que ce titre m'a collé... Bref, on enchaîne avec Destruction Derby et WipeOut.
Ça surprend, mais ça serait oublier qu'à l'époque beaucoup d'éditeurs sortaient une version PC de leur jeux PlayStation. Ensuite, vu le nombre de machines vendues par Sony et le piratage sur PC, la mode s'est un peu perdue. Dommage, moi je jouerais bien à Burnout sur PC. Allô monsieur EA ? On veut BurnOut ! Pas NFS hein, BURNOUT ! Voilà, maintenant allons allumer des cierges.

CAFÉINE

Microsoft aura eu un impact plus que positif sur le marché du périphérique jeu PC. La Xbox 360 est du reste l'occasion de réattaquer ce secteur pour la firme de Billou.

ABONNEZ-VOUS À JOYSTICK

EB74

À retourner accompagné de votre règlement à : Joystick - Service Abonnements - 18 - 24 quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

❒ OUI, Je m'abonne à Joystick pour 1 an / 11 numéros.

JE CHOISIS LA VERSION ❒ CD OU ❒ DVD

au prix de 38,50 € au lieu de 71,50 €*

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr

Nom*: ....

Prénom*: ....

Société : ....

Adresse* : ....

Code Postal* : |_|_|_|_|_| Ville* : ....

Adresse email : ....

Tél : ....

Date de Naissance : |_|_| |_|_| |_|_|

(*) Champs obligatoires

ABONNEMENT 1 AN

JE CHOISIS MON MODE DE PAIEMENT

❑ Je règle par chèque postal ou bancaire ci-joint à l'ordre de Future France

❑ Je préfère régler par carte bancaire : N° CB |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Expire le |_|_| |_|_| (Validité minimale : 2 mois) Cryptogramme |_|_|_|

Date et signature obligatoires :

Future
MEDIA WITH PASSION

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :
Quelle console utilisez-vous : ❑ Playstation ❑ Game Cube ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox ❑ DS Nintendo De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac

Offre d'abonnement réservée à la France métropolitaine, valable jusqu'au 31/10/2005. Par défaut vous serez abonné à la version CD. Pour l'étranger, nous consulter : 01 44 84 05 50 ou par e-mail: abofuture@dipinfo.fr. Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux 6,50 € (01/01/05). **En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informpatique, aux fichiers etr aux libertés,(Article 27), les informations qui vous sont demandées sont nécessaires au traitement de votre abonnement. Les informations nominatives que vous serez amené à fournir ne sont transmises qu'auprès des personnes physiques ou morales habilitées à les connaître. Ces informations nominatives peuvent donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future, éditeur du dit magazine, ou directement en adressant un courrier à l'adresse suivante : Future France Service abonnements - 101-109 rue Jean-Jaurès - 92300 LEVALLOIS PERRET. Par notre inermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante : ❑**